XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.20

UCG

冬季凯旋号



第1弹

展望2013：世代交替，巨作阅兵



第2弹

彼得·莫利纽的失落世界



第3弹

战争机器 审判日 劲作前瞻

光环4





COD 黑暗行动 II



死或生5



刺客信条III



边境之地2



冤罪杀机

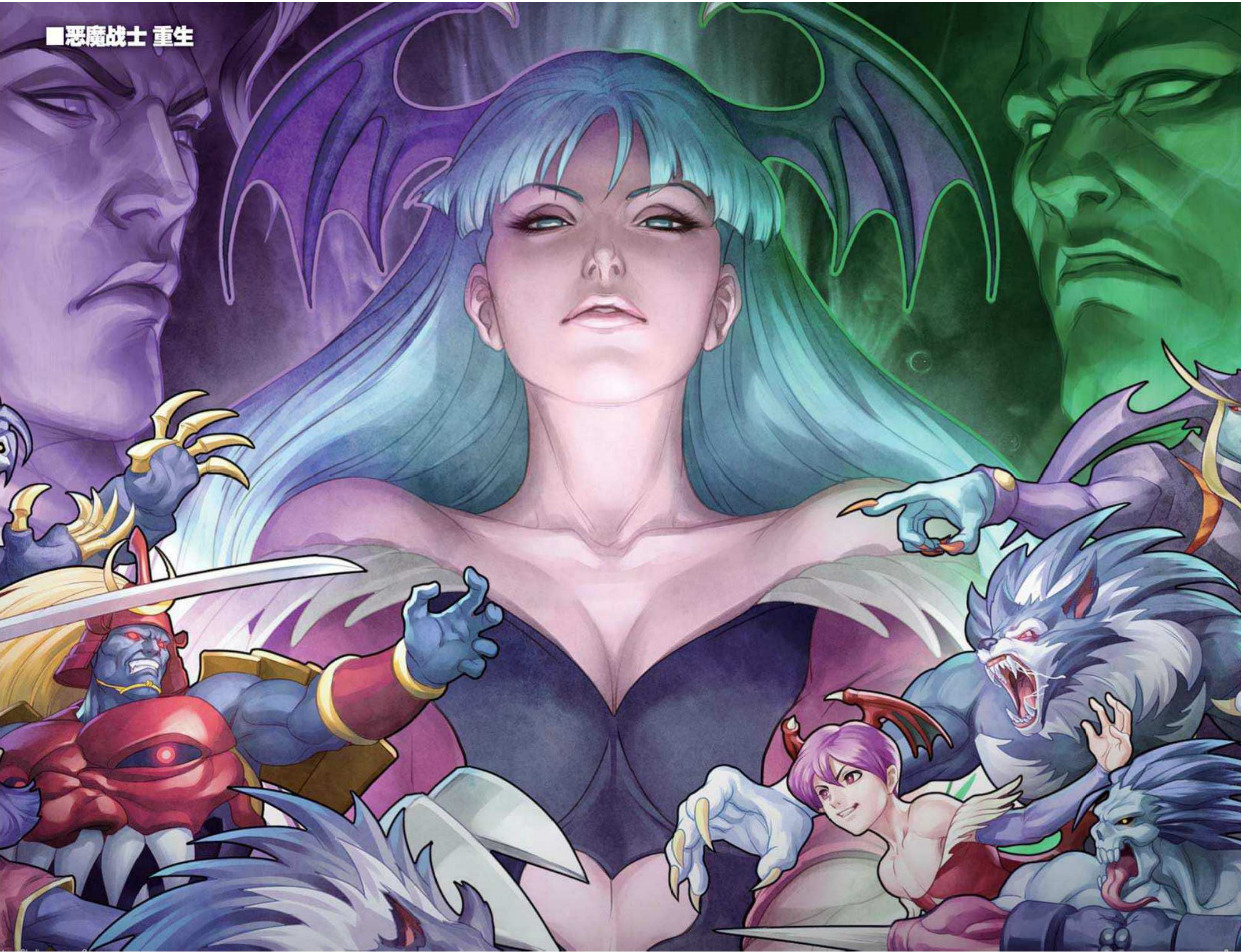


FIFA 13



Xbox360专辑 Vol.20 DVD

光盘收录 精彩壁纸·X360游戏视频攻略·新作影像·最新游戏升级文件（2012年9月1日～2012年12月10日）


■恶魔战士 重生

VOL.20 XBOX 360专辑 X360 SPECIAL

世界末日之前的随笔

在刚刚过去的黑色星期五（指每年11月下旬的感恩节当周，欧美国家传统上将该周视为年末商战的正式开始），X360仅在美国的销量就超过了75万台，再次以绝对优势赢得胜利。同时当周Xbox LIVE的金会员收入也比去年同期大幅提高50%。以往黑色星期五向来是任天堂的专场，但从去年开始，X360已经超越Wii成为黑色星期五的大赢家。今年在WiiU首发的情况下X360能够再次赢得胜利，充分说明了X360在玩家心目中的地位。而能达成这一喜人成绩，离不开诸多跨平台和独占大作。在确保跨平台游戏的X360版素质最高的同时，再加上《光环4》以及诸多Kinect游戏，X360成功完成了对Wii U和PS3的全面压制。

当大家看到这本专辑的时候，想必已是元旦将至了。进入2013年，在X360上还有《战争机器 审判日》、《横行霸道Ⅴ》等超人气大作，而像《COD》、《刺客信条》这种每年一作的游戏肯定还有新作登场。X360在2013年的前景依然美妙，但这丝毫无法阻止玩家对下一代Xbox的猜测。任索微三家之中，任天堂已经率先推出WiiU，索尼正在努力缩小和微软差距，微软可以说已经握有主动权。如果Wii U和PS3的表现能够给力一些，那么明年E3展上或许我们就能看到下一代Xbox的亮相了！

和往年一样，一到大作云集的年末，除了攻略之外的其他内容都要压缩篇幅，这次也不例外。为了给众多大作腾出空间，我们特意压缩了成就集中赢、下载游戏乐园等栏目的篇幅。下载游戏乐园自上辑开办以来大受好评，本次压缩实乃无奈之举，这里要向各位喜欢XBLA游戏的机友致歉。这段时间推出的好游戏，我们会争取在下辑为大家补上！





Xbox360 Special DVD Vol.20



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2012年12月第一版
印　　次：2012年12月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2012年12月
定　　价：35元
ISBN：978-7-88049-915-5

封面用图：光环4　封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集

特别策划

劲作前瞻

成就集中赢

典藏攻略

下载游戏乐园

DLC补完计划

软组织

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com



展望2013：世代交替，巨作阅兵

据微软发布的官方数据，在2012年“黑色星期五”（即感恩节当周）期间，X360仅在美国就销售了75万台，几乎是Wii U北美首周销量的两倍！显然，X360不仅没有衰退迹象，反而是正当壮年。目前X360无论是售价，还是在业界首屈一指的强大游戏阵容，或者Kinect适合非玩家的直观操作，都使其成为最值得购买的游戏机。可以说，销量已超过7000万台的X360最终将会达到1亿台的里程碑。

在X360保持热销的同时，“X720”的传闻也浮出水面。不管2013年我们是否会迎来次世代Xbox，可以肯定的是，X360至少还能过个两三年大作如云的好日子。拥有庞大活跃用户群的X360不会被软件商们轻易放弃。2013年，X360已经迎来了第八个年头，但它不仅丝毫不会让人觉得过时，反而更具青春活力。从春季开始，令人目不暇接的超级大作潮将怒涛袭至。2013年将会是X360玩家们幸福的一年。

第一季度 春季大作潮

发行商	游戏名	发售日
Capcom	鬼泣DMC	1月15日
EA	死亡空间3	2月5日
SEGA	异形 殖民军	2月12日
Konami	潜龙谍影崛起 复仇	2月19日
Insomniac Games	FUSE	3月1日
Square Enix	古墓丽影	3月5日
Capcom	恶魔战士 复活	3月14日
Microsoft	战争机器 审判日	3月19日
2K Games	生化奇兵 无限	3月26日
EA	战地双雄 恶魔联盟	3月份
EA	孤岛危机3	第一季度
THQ	南方公园 真理之杖	第一季度
Ubisoft	分裂细胞 黑名单	第一季度
Rockstar Games	GTAV	春季
NBGI	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	春季

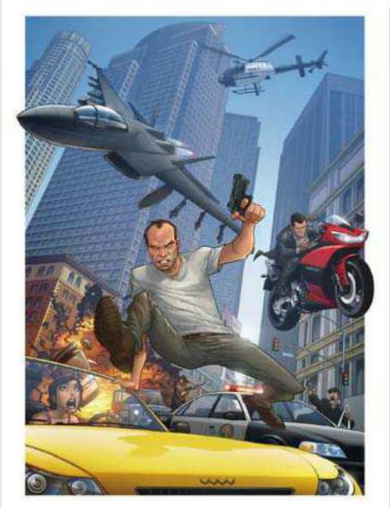
年末商战的超级大作排挤效应催生了一个火爆的春季大作市场。通常一线3A级大作都是以年底发售为目标，因为年末商战期间是玩家集中消费的时候，可以实现最大的销量潜力。但是这个黄金商季里集中了太多实力超强的大作，他们的存在让许多实力稍逊一筹的大作难以引起玩家关注，有被大作埋没的风险，销量反而不如在非旺季上市。所以在这类3A大作的开发中途，可能会根据对当年度年末商战已知大作阵容的判断而决定延期。也有一些游戏是无法按照原计划进度完成，只能延期几个月。这样，故意的、或不得已延期的游戏就都集中到春季。只要能赶在三月底之前发售，就能赶上厂商们的财年结算

日，不会对当年度的盈利计划造成太大影响。就这样，春季成为一个仅次于年末商战的大作战场，通常是前一年年末商战的阵容越强，随后一个春季商战的阵容就越强。

2013年春季，积累多年的“后年末商战效应”将造就一次“超级春季商战”——预定春季发售的大作规格之高、数量之多创造了历年之最，甚至可以说超越了年末商战。这一年春季，不仅有分析家预测销量可超越2500万套的《GTAV》，还有多个能独当一面的大作。《古墓丽影》、《战地双雄》、《战争机器》、《生化奇兵》、《潜龙谍影》、《分裂细胞》等都是单款游戏销量可超过400万套的一线大作系列。一个主机平台上就聚集这么多的超大作，即使是在任何一年的年末商战里都是极其罕见的。

这么多的大作集中在并非最旺季的春季发售，是否会造成互相排挤，以至于一损俱损呢？令人欣慰的是，这些大作的类型多样，正面竞争的游戏并不多。打枪游戏仍是市场焦点，《战地双雄》与《战争机器》的玩家人群或许有许多相似之处，而《生化奇兵 无限》则是自成一体的独特类型。《潜龙谍影》与《分裂细胞》本来也是死对头，但是《潜龙谍影崛起 复仇》已经变成一款纯粹的动作游戏，与《分裂细胞 黑名单》并无交集。此外，这次春季商战大作不仅都是名门之后，而且都是以革新姿态强势归来。《生化奇兵 无限》已被E3展评为最佳游戏，《分裂细胞 黑名单》在今年E3展上也收获了无数的荣耀，而《古墓丽影》更有望成为系列十几年来最成功的一次品牌再造……一个春季就集结了好几个具有年度最佳游戏潜质的大作，钱包刚经历了年末大作洗礼的玩家们，请做好再次大出血的准备吧！

2013第一大作：GTAV

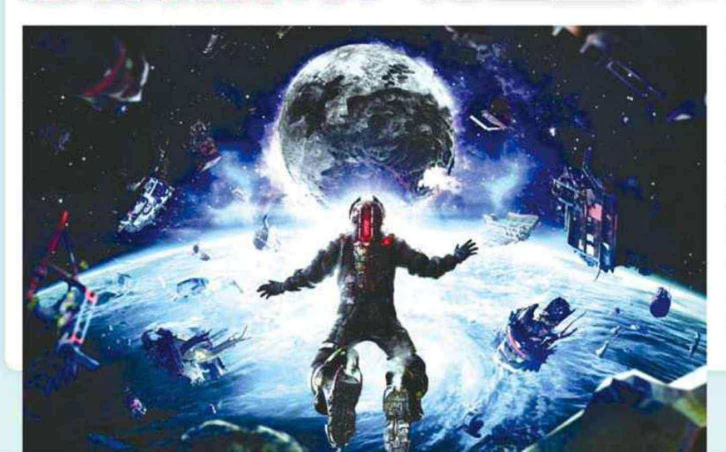


连续5年，“年度最畅销游戏大作”的桂冠都被《COD》摘去，但是2013年可能将成为例外，因为在这一年我们将迎来怪物级的《GTAV》！

2008年《GTAIV》销量以微弱劣势败于同年的《COD 战火世界》，让Rockstar耿耿于怀。2013年Rockstar再次将《GTAV》的发售时间定在春季，在同样的位置上挑战将于年末黄金商季发售的《COD 现代战争4》。如今《COD》的销量已经从一千多万的级别提升到两千多万级，《GTA》想重夺其PS2时代天下无敌的辉煌地位，需要付出更多的艰辛。不过分析家认为《GTAV》绝对有实力打破《COD》的不败神话。美国游戏业界权威研究机构EEDAR的分析家Jesse Divinch预测《GTAV》在发售一年之内销量将超过2500万套，PS3与X360版的销量预计各占一半。虽然《COD 现代战争3》和《COD 黑暗行动》销量都超过2600万套，但是销售周期都超过一年时间，在其12个月周期内并未实现2500万套销量。而且2013年的《COD》预计销量会开始下滑。目前《COD》已经出现疲软迹象，玩家在这么多年的枪炮声洗礼后，需要更具深度的游戏。《COD》虽然销量五连冠，但是游戏的得分并不高，很少获得年度最佳游戏大奖。而《GTAIV》曾获得无数满分，Gamerankings的分数排名曾超越史上第一的《塞尔达传说 时之笛》。而《GTAV》仅公布了两段预告片，便已霸气侧漏，神作气息扑面而来。本作很可能是史上成本最高的游戏，其世界规模超过《GTAIV》、《荒野大救赎》和《GTA 圣安德里亚斯》的总合，玩过这些游戏的玩家都知道这意味着什么……可以说，《GTAV》已不止是一个游戏，而是一个活生生的世界。而且本作在保持其艺术造诣的同时，也会更具商业娱乐性。首次采用的三位主角、三条主线相交织的叙事方式不仅是沙箱游戏的革命，也将更具电影感，游戏过程更紧凑，避免许多玩家在此类游戏中会产生的“无所事事”的感受。此外，本作中载具、迷你游戏种类之多也将令人瞠目结舌，目前已公布的就有十几种，包括瑜伽、三项全能、滑翔、网球、高尔夫球等。本作也将加入据称会成为“沙箱游戏革命”的多人模式，而且是本作开发过程中的一个“巨大焦点”。毕竟在网战当道的今天，没有足够强的多人模式就难以与《COD》抗衡。



恐怖新势力：死亡空间3



在这个儿童也把丧尸杀着玩的年代里，要找到个真心恐怖的游戏还真是不容易。《死亡空间》是为数不多能让人玩到心里发毛的恐怖游戏，其营造恐怖氛围的实力令人称道。《死亡空间3》强调的是双打模式，在E3展公开之后就获得了强烈好评。EA总裁Frank Gibeau表示：“绝对会让粉丝吓得尿裤子。”

在双打模式中，玩家分别操纵前作主角Isaac Clarke和地球政府军官John Carver。有趣的是，本作中John Carver有些精神失常，所以经常看到常人看不到的诡异景象。也就是说，两个玩家连线一起玩的时候，扮演Carver的玩家可能看到一排恐怖玩具兵，然后与脑海中想像出来的怪物战斗。而在Isaac看来，Carver只是躲在角落里发抖，于是Isaac要保护Carver免受现实中敌人的攻击。另外本作中加入了躲避等动作，其他动作也会更直观流畅。《死亡空间》前两作都有超过300万套的销量，相信这次双打新感觉的续作，也会再掀恐怖游戏热。

填补最后的遗憾：潜龙谍影崛起 复仇

虽然X360的游戏阵容强于PS3，虽然X360版是多数第三方跨平台游戏的主力版本，但X360玩家还有一个未完的夙愿——《潜龙谍影4》是PS3永久独占的游戏，至今都没有X360版。而X360上却没有这种级别的永久独占第三方大作。不过在E3 2010上，小岛秀夫通过拍肩的方式为X360玩家带来了《潜龙谍影崛起 复仇》(MGR)。虽然是一款与《MGS》主系列完全不同的游戏，不过总算聊胜于无。而且由白金工作室王牌团队开发、小岛组监制的本作绝不简单。

白金工作室对X360的开发环境较为熟悉。当年由他们制作的X360版《猎天使魔女》赢得盛赞，但是由世嘉负责制作的PS3版与之相比天差地别。这次由白金开发的《MGR》应该也是X360版胜出。本作已经被Eurogamer、1UP网站、VideoGamer网站等评选为2013年最受期待游戏之一，欧美媒体对于《MGS》从讲究耐心的潜入游戏变成这种高速动作游戏都表示认可，认为本作更适合如今的业界。本作也获得了CESA的“日本游戏大赏”。虽然本作DEMO发布后被很多玩家认为“太像《忍者龙剑传III》”，但实际上本作的“斩夺”概念会带来完全不同的游戏感觉。而且本作也保留了潜入要素，不过用制作人的话说，这是一种“猎杀式潜入”，与《MGS》那种小心翼翼的潜入完全不同，利用的是雷电的速度与敏捷性，就像豹子躲在隐蔽处埋伏猎物一样。行云流水的动作、斩断一切的杀戮快感、秒间60帧的流畅画面……《MGR》是所有《MGS》饭与动作游戏玩家们不容错过的游戏。



媒体口碑最佳：生化奇兵 无限



2011年的E3展上，获得最佳游戏大奖的不是《COD 现代战争3》，也不是《上古卷轴V天际》等大作，而是《生化奇兵 无限》。它不仅获得了“最佳游戏大奖”，还一举获得“最佳原创游戏”、“最佳动作冒险游戏”和“最佳PC游戏”大奖，其超高水准有口皆碑。

《生化奇兵》曾是X360初期最大的黑马之一，这次的系列第三作由一代原班人马打造，是系列缔造者Ken Levine呕心沥血之作。在打枪游戏泛滥的今天，《生化奇兵 无限》将会以前所未有的天空之城题材带给玩家绝对未曾有过的游戏体验。在《最终幻想》式的幻想感觉中，融入美式科幻电影的真实感，形成了《生化奇兵 无限》独特的乌托邦背景。如果说原作的海底销魂城让人有种幽闭的不适感，那么明亮而开放的哥伦比亚城一定会让你大开眼界。业界普遍认为《生化奇兵 无限》将会把系列的销量实力提升到新的高度，Jacobs Partners投资公司分析家Mike Hickey预测本作销量将达到490万套，销售额2.21亿美元。

抵抗者的投诚：FUSE

当年在PS3首发之时，最受关注的游戏当属Insomniac开发的《抵抗》。索尼有意将其打造成“Halo Killer”，但是Insomniac的FPS游戏开发实力与Bungie相比差距太大，《抵抗》的处境每况愈下，到三代时已奄奄一息。Insomniac为索尼开发了十几年的游戏，以至于很多人都以为它是索尼旗下的工作室。其实作为一家独立工作室，Insomniac在PS3上过得相当憋屈，《抵抗》和《瑞奇与叮当》这两大系列都在走向穷途末路，因此Insomniac才决定打破只为索尼开发游戏的历史，走向跨平台。

《FUSE》作为Insomniac的首款跨平台游戏，将会让Xbox系玩家们体验到那种独特的幽默感。本作结合了《瑞奇与叮当》的幽默感与《抵抗》的严肃性，延续了Insomniac作品武器多样化的特点，讲述一种外星物质FUSE可以创造出多种多样具有毁灭性力量的武器，玩家扮演特遣部队的4名成员，使用这些强力武器战斗。本作围绕4人合作模式，单人玩时可以在4名角色间切换操作，配合各人的武器特点，可以实现十分有趣的玩法。



动作冒险巅峰之作：古墓丽影



PS3玩家最遗憾的是玩不到《光环》，而X360玩家最遗憾的可能就是没有《未知海域》那样的优秀动作冒险游戏可玩。但是2013年，水晶动力工作室将会弥补X360玩家们的遗憾。多年前，《未知海域》公开时被称为“男版《古墓丽影》”。而如今新形态的《古墓丽影》

公布后，则被称为“女版《未知海域》”。从先后两届 E3 展上的出展情况来看，这款《古墓丽影》新作确实吸收了《未知海域》的许多成功要素，最重要的就是将那些寻宝电影中紧张刺激的动作片段变成玩家可以操纵的片段，比起过去只是在静谧无人的场所里攀爬跳跃的旧《古墓丽影》风格更有娱乐性。本作也为动作冒险游戏增添了许多新要素，比如要自己捕食以补充体力。而在氛围的营造方面，本作似乎比《未知海域》更出众。增添了柔美气质的新劳拉更给人以我见犹怜的感觉。作为《古墓丽影》的品牌再造，本作讲述的是劳拉的起源故事，讲述其如何从一个普通少女成长为剽悍的女冒险家。在那座被世界遗忘的荒岛上，劳拉将经历哪些惊险的冒险故事？本作从 2009 年初开始制作，开发总共历时 4 年，采用水晶动力工作室的全新引擎打造。X360 版将会有限期独占的 DLC。

春季独占主力：战争机器 审判日



《战争机器 3》发售后一直有传闻说微软与 Epic Games 只签署了三部曲的独占协议，所以今后《战争机器》有可能跨平台。《战争机器 审判日》的公布击碎了这些谣言——微软绝不会让如此有标志性意义的大作系列落入索尼之手。虽然《战争机器》制作人 CliffyB 已经离开 Epic Games，原系列开发团队也忙于开发次世代项目，不过好在 Epic 此前扶持了极具潜力的 People Can Fly 工作室，《战争机器 审判日》就是由他们接手制作。

People Can Fly 此前的作品是爽快感十足的《子弹风暴》，由他们负责制作的《战争机器 审判日》也或多或少地加入了那种鼓励玩家疯狂杀戮的游戏系统。本作的情节是属于系列的前传，讲述兽族突然从地底发动袭击，巴德率领柯尔、盖伦、索菲亚等人赶往赫弗湾救援被围困的人们。游戏的特色是采用了“智能生成系统”，敌人的出现地点、时机和种类都会根据玩家的游戏情况而改变，紧迫感始终相随。

霜寒2引擎再出击：战地双雄 恶魔联盟



EA 打造的《战地双雄》为老套的射击游戏加入了玩世不恭的色彩，并以其双人游戏方式给人留下深刻印象，首作销量就突破了 300 万套。在这款最新作中，将采用《战地 3》的“霜寒 2”引擎，视觉表现力大幅进化，而且会更注重电影般的镜头表现力。负责开发本作的并非原作的 EA 蒙特利尔，而是曾经打造了《死亡空间》的 Visceral Games。游戏发生在毒枭横行的墨西哥，全球战略行动 TWO 组织战士 Alpha 与 Bravo 将与那些无法无天的毒贩们作战。首创的 Overkill 技能让两位主角互相配合、疯狂杀敌，杀敌越多，可以得到的金钱越多，然后不断升级武器。此外也有极具魄力的 BOSS 战，以及电影大片般的“作秀时刻”。

再探极限画面：孤岛危机3



《孤岛危机》是一个靠画面说话的游戏。2007 年在 PC 上推出的《孤岛危机》一代，至今仍是家用机游戏无法实现的画面强作。虽然该作后来也推出了 X360 版，但是受内存等硬件限制，画面效果与 PC 版相比还是有明显差距。技术强悍的德国 Crytek 公司于是打造了针对家用机硬件限制的 CryEngine3，声称要让家用机实现 PC 版《孤岛危机》的效果，不过最后还是没能创造奇迹。由于 CryEngine 系列难以适应存在规格限制的家用机，因此错过了本代主机的引擎市场。现在 Crytek 正努力通过《孤岛危机 3》将 X360 的画面表现力发挥到极限，游戏刚公布时首先公开的视频中介绍的就是新引擎的新特性。本作的场景特色可以说是一代的丛林环境与二代的城市环境的结合，浩劫之后的纽约正在被大自然吞噬，河流灌溉到原来的闹市区，到处是沼泽和参天大树。故事发生在《孤岛危机 2》的 24 年后，以“复仇”为关键词。

潜入类游戏强势归来：分裂细胞 黑名单

E3 2012的微软发布会上，“绿色三点式”的强势归来获得了观众的热烈掌声。多年前，《分裂细胞》一代以Xbox独占游戏的身分诞生，以其在当时最顶尖的动态光影效果引起强烈关注，同时也填补了Xbox玩家因缺乏《潜龙谍影》而在潜入类游戏上出现的空白。十年来，《分裂细胞》不断改进，不过仍是以黑色调为主。而这款《分裂细胞 黑名单》采用独有的LEAD引擎打造，明亮的画面有着强烈的真实感。故事发生在《分裂细胞 断罪》之后，Caldwell总统解散了第三梯队，成立了精英云集的第四梯队，在世界各地开展总统直接授权的机密任务，而第四梯队的指挥官就是山姆·费舍尔。同时恐怖分子发起了名为“黑名单”的行动计划，即将对美国展开大规模恐怖袭击。



本作是美女制作人婕德·雷蒙德率领的育碧多伦多工作室的处女作，将引入Kinect的操作特性。本作的特色是引入了所谓的“动态杀敌”系统，可在行动中连续锁定多名敌人，一口气将其剿灭。通过Kinect的语音识别功能，玩家可以随便说一些话将敌人引开，然后趁机将其消灭。多人模式方面，过去大受欢迎的“间谍对佣兵”模式将回归。

第二季度 X720登场？

最近来自彭博财经社的可靠消息指出，“Xbox720”将于2013年末期间上市，而全球最大游戏零售商GameStop也表示“2013年将会有一台次世代主机上市”，另一台次世代主机预计2014年上市，显然X720比PS4先上市的可能性很大。目前微软正在研究是在E3 2013的展前发布会上公布，还是另外单独举办一个发布会。无论如何，在微软官方发布会之前，外界恐怕都无法得知X720的详情。当年X360的大泄密事件不会在X720身上重演。据内部人士称，微软已经将X720的保密措施提高到“前所未有的等级”。综合多种传闻，微软的内部目标应该是在2013年底发售X720，如果在零部件供应上出现瓶颈，可能延期到2014年初发售。不管怎样，在新主机上市之前至少需要半年的宣传时间，因此X720应该会在E3 2013或者之前正式公开。



■X720设计概念文档。

EA总裁Frank Gibeau曾在2012年8月底说：“次世代主机将会在一年后上市，我们现在正处于市场发展放缓的时期，新一代主机带着新技术上市之后，才会有另一轮的增长。我不知道新主机叫什么名字，我签了保密协议，所以不便透露太多。”以EA的行业地位，目前肯定已经知道了X720的上市计划，毕竟EA要为X720的首发提供游戏，总得知道一个大概的时间范围。仅2012年，EA为次世代游戏研发投入的金额就达到了8000万美元。其他主要第三方也都开始制作次世代游戏，育碧的多款本世代游戏已转为次世代，Square Enix有Luminous引擎，Epic Games有虚幻引擎4，Konami有FOX引擎……整个业界已经做好迎接次世代的准备。

网络化平台

不少关于X720的消息来自招聘广告。2012年8月，微软的一则招聘广告中说：“在未来18个月内，微软将会推出我们多个主要产品的最新版，包括Windows、Office和Xbox，还有Surface等全新产品。”2012年10月份，微软在其招聘网站上连续发布了互动娱乐部的多个职位，其中不少与次世代Xbox有关。有一个Lionhead的职位中描述，将会把Lionhead从一家制作零售游戏为主的公司转型为“游戏即服务”的供应商。所谓的“游戏即服务”是近年来在业界时兴的概念，简单来说就是将《COD》之类游戏变成一个网络游戏平台，以持续的网络服务收入取代传统的零售收入。Lionhead的招聘说明中暗示了将《神鬼寓言》变成一个网络游戏服务平台，这款新作将会完美融合网游与单人游戏体验，其战役模式有着丰富的分支，同时又可以像网游一样与好友一起冒险，并影响故事的发展。



2012年9月，微软在英国成立其第四家工作室，该工作室负责的就是打造“游戏即服务”平台，只不过其面对的并非家用机，而是Windows8平板设备。微软还将开始所谓的“工作室大学”，将会与北美和欧洲的一些大学里的游戏开发项

目合作，致力于打造前沿技术的原创新作。此外 Rare 也在招聘“Windows8 开发团队”，将制作手机和平板游戏。11 月底，Rare 的招聘职位中增加了“网络服务工程师”，并透露其已组建云服务工程师团队，明确表示将在今后的游戏中加入云服务。另外一个“游戏系统工程师”的职位描述中写道“与远方的团队共同从事极早期的原型硬件开发，并从事 Rare 前所未有的、令人掉下巴的项目”。

毫无疑问，网络对于 X720 将有更重要的意义，将成为其不可或缺的一部分。但是否会搭载云游戏仍是一个谜。X720 一定会有一些云服务，比如云存储，以及部分游戏中的云应用。但是将 X720 本身变成一部云主机的条件还不够成熟。变成云主机，意味着主机本身只需要负责视频解码，运算在服务器端进行，这样可以大大节约主机成本。但随之而来的是极其高昂的服务器购置与维护成本。云游戏先锋 OnLive 因为一直入不敷出而破产。OnLive 的峰值在线人数仅 1800 人，而使用的游戏服务器数量却达到 8000 台，月均运营成本高达 500 万美元。如果 X720 全部采用云游戏的经营方式，其运营成本将会是一个天文数字。所以在技术尚未成熟之前，云游戏不会挑起大梁。可能在 X720 发售后期会有部分游戏尝试以云游戏的方式提升画面表现力，但在初期将只有一些简单的云应用。

高性能低售价


▶次世代Kinect应该可以同时识别4个人的动作。

关于 X720 的传闻很多，不过大多是围绕主机概念层面，过去最受业界关注的性能规格反而不是重点。X720 的性能究竟有多高？在各版本较为可靠的传闻中都没有明确指出。英国 VG247 网站获得的消息指出 X720 将于 2013 年圣诞之前发售，主机将搭载蓝光光驱，采用两颗 GPU，“就像将两台 PC 绑在一起”。据传 X720 的显卡性能大约相当于 AMD 的 7000 系列，CPU 将会有 4 个或者 6 个内核，也是用 AMD 的技术，其中一个 CPU 内核是为 Kinect 而准备，另一个负责操作系统的运算需要。X720 是一部必须时刻在线的主机，将以这种方式一劳永逸地解决盗版问题。据 IGN 从另一个渠道的消息指出 X720 的性能大约为 X360 的 6 倍。无论如何，微软似乎已经决定让 Kinect 作为 X720 的标准配备，而且将会是侦测精度大幅提高的第二代 Kinect。微软可能会推出两种型号的 X720，型号之分不再像过去那样区别仅在于硬盘容量，而是两种几乎完全不同的产品——豪华版是有强大处理性能的真正次世代主机，而廉价版与普通电视机顶盒差不多，生产成本很低，只能玩一些简单的休闲游戏，不排除免费赠送给 Xbox LIVE 注册用户的可能性。不管是哪种型号，都会自带 Kinect。

据高科技新闻网站 SemiAccurate 报道，X720 将会使用 AMD 生产的处理器，不再用 IBM 的芯片。该处理器原定于 2012 年 12 月投产，但是因为良品率太低而延期。与此前的传闻一样，X720 的处理器代号为“Oban”。目前用“低得可怕”来形容这款处理器的良品率都算是抬举它了，如此之低的良品率意味着 X720 的首发计划也将大大推后。据称微软原计划 2013 年 9 月推出 X720。SemiAccurate 的报道中说，Oban 处理器可能会在 2013 年 2 月实现量产，比原计划晚两个月，照此推算 X720 仍然能在 2013 年 11 月上市。而知名业界分析家 Michael Pachter 则认为 X720 2014 年春季发售的可能性较大，他还表示 X720 将会采用合约机的方式销售，微软目前在美国展开的 X360 合约机业务就是在为此铺路。Pachter 相信，通过合约机以服务费收入作为弥补，X720 的首发价格可能低至 99 美元，从而打破过去投放新主机在硬件价格上的门槛，首发阶段就能以低价吸引各层次消费者。他还相信，在当今游戏业受到智能设备多番冲击的环境下，X720 将会变成一部“多用途设备”，是用户在客厅里获取游戏、影视、电视频道、互联网等所有娱乐需求的一站式选择。他预测 X720 将会像 Windows 一样有多窗口处理能力，可以在不同窗口打开不同的电视频道，并配合 SmartGlass 进行操作。Pachter 说：“我相信微软已经找对路子了，他们有征服世界的野心。”

合约机经营模式被许多业界有识之士认为是次世代主机最靠谱的经营方式，可以说是家用机的救星。我们不妨来算一笔账：加入 X720 的成本为 400 美元，以合约机的方式，按照 100 美元的价格销售，剩下 300 美元通过每月的 Xbox LIVE 会费来弥补，按照每月 10 美元计算，只需签约两年半的时间即可收回成本。而且在这两年半的时间里，主机成本会不断降低，微软的利润率将不断提高。对玩家来说，100 美元能够买到一部高性能次世代主机，每个月花 10 美元的网络服务费又有何妨？要知道，美国有线电视的基本月费就要 14 美元，加上一些专业频道之后，每个月差不多要 50 美元。相比之下 Xbox LIVE 会费着实不高。微软还可以与有线电视运营商合作，将 X720 作为新一代标准机顶盒，不怎么玩游戏的家庭可以选择免费提供的廉价版 X720，玩家选择 100 美元的豪华版，这样可以最快速度提升 X360 装机量，而第三方会因为有巨量的潜在用户而积极开发大作，优质大作又吸引更多用户，进入良性循环。

与有线电视运营商们合作，也意味着微软将招来更多的敌人。据可靠消息，包括时代华纳、Comcast 在内的美国有线电视巨头们都在筹谋其游戏战略，准备在其机顶盒中加入游戏功能，也有一些公司正研究将电视机顶盒变成云游戏机。与这些厂商的竞争将在所难免。微软可以挑选一些实力较强的厂商作为合作伙伴，结合各自领域的优势地位，将 X720 作为标准机顶盒的概念推而广之。这种合作对双方的优势显而易见：微软可以利用有线电视公司现有的巨大客户群提高装机量，而有线电视公司会因为性能强大、游戏丰富的 X720 而比其他竞争同行更具竞争力，会有更多家庭因为 X720 而选择他们的有线电视网络。


▲Epic Games的“虚幻引擎4”DEMO应该就是X720的画面水准。

X720新作展望

Rare新作

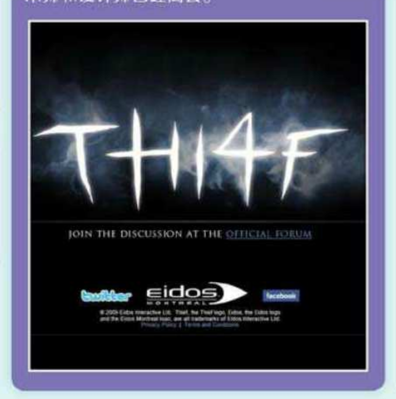
虽然Rare在Xbox和X360时代的表现都让人失望，但微软仍将其视为爱将。Rare的几款Kinect游戏也取得了不错的销量。可以肯定的是，Rare已经在开发X720游戏，而且不止一款，而是多款游戏同时开发中，其中至少有一款是以与X720同步首发为目标。鉴于Rare在Kinect游戏上的出色表现，其X720新作很可能是利用第二代Kinect新特性的游戏。英国《Xbox官方杂志》的传闻称Rare正在开发的X720游戏是“动作冒险游戏或FPS”，Eurogamer的报道指出其中有一款是成人向作品。

Remedy新作

Remedy因为《心灵杀手》而成为微软的爱将，目前他们已经在开发X720游戏，2012年三月他们已经在为次世代主机新作项目招聘开发人员。Remedy的品牌开发部主管Oskari Hakkinen向德国媒体透露：“我们目前正在开发一个次世代项目，与过去一样，我们的团队规模很小。我们可以很肯定地告诉你，次世代主机与本世代相比好得太多，简直是本质性的飞跃。”

神偷4

Eidos蒙特利尔工作室的《神偷4》开发至今已有多年时间，但是从未公布任何消息。据英国《Xbox官方杂志》报道，《神偷4》之所以开发这么长的时间，是因为中途决定转为次世代游戏，目前预定于2013年发售，而且很可能会作为X720的首发游戏之一。据报道，《神偷4》已经开发了4年多的时间，有一位设计师称已经完成了该作最后一关的关卡设计。可能是因为项目临近结束，不少团队成员目前正另谋高就，首席关卡设计师已经加入其他工作室，还有一些原画美术师和设计师已经离去。



黑手党3

据捷克媒体报道，2K Games正在开发《黑手党3》，本作的对应平台是次世代主机。据报道，《黑手党3》原定为X360/PS3游戏，但是因为进度延后，干脆变成次世代主机。本作预定于2013年发售。

龙之世纪3

2012年5月时有传闻说EA的某重要大作已经从原定的2013财年发售延期到2014财年，后来Kotaku网站的消息指出该作就是已开发多时的《龙之世纪3》。根据其掌握的相关资料显示“该项目的范围已经改变，将转为面向次世代平台，并将延期到2014年”。据说延期的原因是EA不想仓促推出一个水准平庸的游戏，宁愿给BioWare更多的时间做出真正一流的作品。BioWare的《龙之世纪》早已完败于同为奇幻题材的《上古卷轴》，EA希望通过次世代主机扭转局面。



东方风月

《黑色洛城》开发商Team Bondi倒闭之后，大约半数的开发人员集体加入了KMM Interactive，包括Team Bondi的创始人Brendan McNamara。目前KMM正在开发的游戏就是这款《东方风月（Whore of the Orient）》。本作是一款“叙事型动作冒险游戏”，风格类似于《黑色洛城》，同样使用了“表情扫描”技术，会有逼真的人物表情。虽然本作已经筹备多时，不过要到2013年初才开始进入“全面制作”阶段，所以对应平台将会是次世代主机，预定于2015年中发售。

官方网站的介绍中描述，《东方风月》的故事发生在1936年，那时的上海滩一方面被西方人称为“远东巴黎”，一方面又被称为“地球上最腐败堕落的城市”。一群西方警察在租界里维持治安，玩家扮演的可能就是其中一名警察。制作人McNamara说，本作将会讲述“20世纪最不为人知的一个精彩故事”。



把整个客厅变成游戏场景？

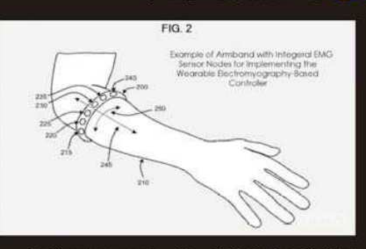
自从Kinect发售并大获成功之后，提升游戏的“没入感”成为微软不懈追求的游戏设计方向。所谓“没入感”即提升身临其境的游戏体验，而妨碍“没入感”提升的一个重要因素就是屏幕的限制。就算你用的是3D投影器来玩游戏，也无法做到真正的身临其境——除非你的四周全都变成游戏场景！

只有想不到，没有做不到。将现实环境变成游戏场景并不是只有在科幻电影里才能实现，微软正在研究的一种技术就能让所有玩家的梦想成真。2012年3月，微软注册了一种新技术专利，叫做“没入式显示体验”。这种技术的神奇之处在于它的“环境显示器”设备。专利图解中，位于电视机上方、Kinect左侧有一个类似于摄像头的小装置，它相当于一个360度投影器，能够将游戏场景画面360度投射到你家的墙壁和地面上，让你的客厅或者房间变成游戏中的虚拟世界。通过其内置的纵深摄像头，该装置能够识别墙壁、地板和客厅中所有家具的表面，将游戏场景中与主角相对位置的物体画面投射到现实环境中的物体表面上。因为纵深摄像头可以拍摄到物体的纵深位置，在摄像头中“看到”的就像是客厅的3D建模，而这种360度投影器相当于将游戏中的画面变成“贴图”，“贴到”客厅的“3D建模”上，从而将整个客厅变成游戏场景。同时Kinect会继续识别玩家的动作，升级后的新一代Kinect甚至能够判别玩家眼球的动作，从而在玩家的视线所及之

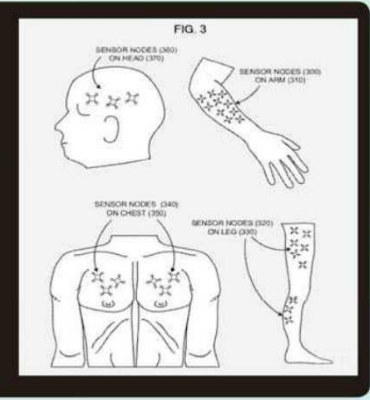
处投射出场景画面。因为 360 度投影器本身是无法真正向四周围同时投射画面的，但它会根据玩家头部和眼球的移动而自动旋转，将画面投射到对应的位置，确保玩家无论看到哪里，看到的都是游戏场景，背对电视屏幕玩游戏将成为可能。而且通过 Kinect 确定玩家的位置，确保投影器不会直射玩家的眼睛。更令人兴奋的是，这种“环境显示器”还对应 3D 眼镜，让你看到的四周围场景具备立体效果，尽可能实现最强的“没入感”。

微软的这种新技术虽然看起来很科幻，但是从技术原理来说要实现起来并不难，如果大规模量产，可能只要比普通投影器高一些的价格就能实现。不过要让玩家同时使用高清电视和投影器配合玩游戏，成本还是太高，让商家用这套设备建几个“虚拟实境游戏室”倒是个不错的主意，相信会比普通街机厅受欢迎得多。

用肌肉控制游戏？



与索尼和任天堂一样，微软也在研发花样频出的新型控制器。先不论这些控制器能否变成实际产品，有了想法就先把技术专利注册了再说。2012 年 7 月份，微软注册了一款新专利，叫做“可穿戴式肌电描记控制器”，利用肌电描记装置的技术原理，可将肌肉扩张变化变为游戏控制信号。原理图中手镯状装置内部包含多个肌电感应点，用于感应肌肉的变化。当你的手臂用劲时，肌肉就会扩张，这种肌肉扩张变化会被游戏感应到，并转化为游戏中的动作。比如在 Kinect 的体感拳击游戏中，不再是简单判断你的出拳速度与角度，更能通过肌电信号判断你的出拳力道，越用劲越能击倒对手。体感游戏将变得更真实，更酣畅淋漓。



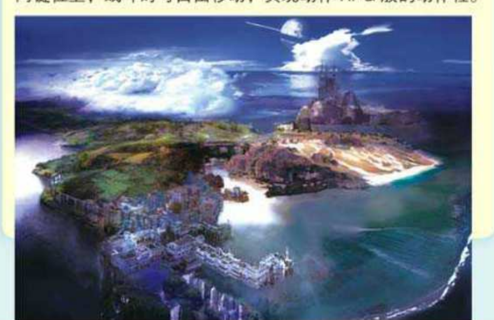
第三季度 降价？

每年的第三季度是游戏业界的传统淡季，主要是七八月份总是缺乏大作，业界的活跃度将达到最低点，然后从 9 月份开始逐步复苏。9 月是微软相当重视的一个月份，历年来多款《光环》新作都是在 9 月份发售，主机的降价也通常是在 8 月或者 9 月实施，目的是扫清淡季的低迷氛围，为旺季预热。在第三季度发售的大作主要分为两类：一种是体育游戏，通常《麦登 NFL》是七八月发售，而《FIFA》和《PES》是 9 月份发售，它们是第三季度的销量主力。还有一类是那些不想与年末巨作正面竞争，又想从年末旺季中分一杯羹的游戏，选择在第三季度发售面临的竞争较少，而在年底又可享受一波翘尾行情。

在日本，七八月份也是许多超大作重点关照的时间。《DQ》、《FF》、《MH》等国民级大作都经常选定夏季发售，因为日本的学生市场在暑假时有很大的游戏需求。虽然 X360 对日本已经死心，但仍有《最终幻想》等大作可玩，偶尔出来诈诈尸也不无可能。而且根据历史经验，新主机上市之前旧主机往往会降价，X360 在此期间再度降价的可能性很大。微软曾于 2007 到 2009 年连续三年选定第三季度降价，每次降幅都是 50 美元左右。2013 年可能也会为打压 Wii U 和 PS3 而再次降价。

闪电归来 最终幻想XIII

至少在目前已知的游戏中，2013 年 X360 惟一值得期待的日式 RPG 就只有这款《闪电归来 最终幻想 XIII》。虽然本作的实际游戏画面至今未公布（仅进行了内部演示），但完成度不低，有前两作的经验与素材，开发速度将会很快。据 SE 介绍，本作的概念是“以世界为导向”，玩家的行动会改变世界。游戏发生在前作的数百年后，讲述世界会在 13 天内毁灭，从水晶状态苏醒过来的闪电再次成为拯救世界的希望。“时间管理”是本作游戏系统的关键，闪电的行动会改变时间的流速，可能加速也有可能减缓世界的毁灭，到处都有时钟提醒玩家时间的流逝。战斗方面，本作的动作性大大增强，玩家仅操作闪电一人，可将不同内容分配到不同键位上，战斗时可自由移动，实现动作 RPG 般的动作性。



最终幻想Versus XIII



《最终幻想 XIII》的拍肩事件是 X360 历史上最令人记忆深刻的事件之一，虽然本作并未改变 X360 在日本战败的命运，但也重挫了 PS3。在《最终幻想 XIII》跨平台之后，玩家都等待着和田洋一再拍一次微软的肩，把《最终幻想 Versus XIII》也变成 X360 游戏。其实该作至今仍未跨平台不是因为 SE 有多忠诚，而是其游戏开发度不够高，还没到可以谈论跨平台的时候。

《最终幻想 XIII》发售后，野村哲也说派往支援该作的团队终于可以静下心来开发《最终幻想 Versus XIII》了，玩家也期盼着接下来能轮到该作发售。没想到不久 SE 就公布了《最终幻想 XIII-2》。《最终幻想 XIII-2》发售后，玩家心想“这下总该轮到 Versus 了吧？”结果大家绝望地听到了《闪电归来》公布的消息。SE 如此恶行让人对《最终幻想 Versus XIII》难以再报期望，业界也传出了该作已经取消的传闻。不过之后和田洋一亲自辟谣，表示《Versus XIII》不仅顺调开发中，而且素质之高将会让业界震惊。对于这家满天放卫星的公司，玩家早已麻木。可以肯定的是《闪电归来》发售之前不要奢望《Versus XIII》有什么新进展，2013 年内发

售的可能性几乎不存在。不过在 2013 年公布新情报的可能性还是有的。而该作如果能顺利发售，几乎一定会推出 X360 版。

以当今的业界格局，如果《Versus XIII》没有 X360 版，销量不减少一半至少也要少三分之一。视财如命的 SE 不可能放着这钱不赚。说不定本作之所以一直拖着，就是为了硬拖到 SE 与索尼之间合同有效期结束为止，让 SE 不用赔钱就能将其跨平台到 X360 上。当年微软能获得《最终幻想 XIII》，据传是微软帮 SE 垫付了独占违约金。而现在微软早就不把 SE 放在眼里，轮到 SE 求着微软出 X360 版《Versus XIII》还差不多，SE 不出违约金的惟一办法就是使出拖字诀。没准把它拖成 X720 游戏也不无可能，据 SE 的官方说法，本作已经在使用 Luminous 引擎的部分技术，转为次世代游戏会相当便利。

家园前线2

处于破产边缘的 THQ 需要一款大作带他们脱离困境，这款关系其存亡的游戏就是《家园前线 2（Homefront 2）》。2011 年 THQ 推出了重金打造的《家园前线》，希望借该作一举扭转局面。但是其开发商 Kaos 工作室实力不济，该作饱受恶评。不过 THQ 仍然相信《家园前线》是个有潜力的品牌，这次他们将续作交给了技术力强大的 Crytek 工作室。2012 年 5 月，THQ 的 Danny Bilson 表示《家园前线 2》有着“现象级的惊人画面”，规模将会是前作的六倍。Bilson 说，《家园前线》是最优秀的原创 FPS 系列之一，它失败的主要原因是要和《COD》、《战地》这种怪物级大作竞争。要躲开这些大作，第三季度是 THQ 的理想选择。

战火兄弟连 狂暴四人组

《战火兄弟连》曾是一个以美剧《兄弟连》为参考的严肃型二战游戏，因为二战游戏的整体没落，《战火兄弟连》也难以为继。为打破束缚，Gearbox 决定不再坚守历史，新作《战火兄弟连 狂暴四人组》变成一个具有荒诞色彩的二战 FPS，主要围绕四人模式。Gearbox 表示本作将结合《边境之地》与《子弹风暴》的风格。可能是因为与以往的系列作几乎没有相同之处，后来 Gearbox 表示本作将不再属于“《战火兄弟连》系列”，而是会变成一款原创新作，而且实际成品与之前公布的相比会有很大的改动。



恶魔城 暗影之王2

虽然《恶魔城 暗影之王》在业界褒贬不一，但是在如今的业界，《恶魔城》这种游戏也只能通过这种方式重生，游戏销量也让 Konami 满意。续作仍然是水银蒸气工作室开发，Kojima Productions 监制。根据目前公开的影像，本作进化程度明显，氛围的营造更加出彩。



恶魔三全音

与多数日本知名游戏制作人一样，板垣伴信单飞之后处境艰难。自从成立了英灵殿工作室，板垣伴信不再像过去那样以一张大嘴到处得罪人，而是踏踏实实地做游戏。可惜好不容易找到了 THQ 这家愿意提供经费的发行商，却遭遇 THQ 的破产危机，正在开发中的《恶魔三全音（Devil's Third）》中途被斩断了资金来源，原定的 2013 年发售日期恐难完成。不过后来板垣伴信找到了一家韩国游戏公司为其提供资金，《恶魔三全音》除了 PS3 和 X360 版外，可能也会增加 PC 版，并且会扩展到其他设备，比如平板电脑和手机。



幽浮

《幽浮（XCOM）》曾是在 PC 上备受好评的名作，当时地位大约相当于《网络奇兵》。在《网络奇兵》成功迎来精神续作《生化奇兵》并大获成功之后，2K Games 就开始着手《幽浮》的改造。2006 年开始，《生化奇兵》的 Irrational Games 原班人马开始进行《幽浮》的初期研究，之后该工作室闹分家，《幽浮》就变成 2K Australia 制作。E3 2010 本作首次亮相，当时原定于 2011 年发售，后来延期到 2012 年 3 月，之后又延期为“发售日未定”。目前被 2K Games 安排在 2013 财年发售，即 2013 年 4 月 1 日到 2014 年 3 月 31 日之间。

2010 年版的《幽浮》从战略类变成 FPS，但是系列玩家们不买账，所以本作进行回炉再造，2012 年再次亮相时变成了战术射击游戏。业界评价极高，1UP 网站将其评为“黑马”。本作是由 2K Marin 的《生化奇兵 2》原班人马打造。



第四季度 X720 上市，跨世代启动

这是 6 年来最值得期待的一次年末商战，几乎所有传闻都将 X720 的预定发售时间指向 2013 年第四季度。更值得期待的是，这次世代交替将与以往不同，“跨世代”将成为一个关键词，即最新大作登陆次世代主机的同时，也会在 X360 上同时推出高水准的版本。暂时未有换主机打算的玩家们仍能享受到发挥 X360 极限性能的大作。包括 EA、育碧等业界巨头都在不同场合表示，目前有多款跨世代大作开发中。不仅如此，微软可能也在采取跨世代战略。《光环 4》刚公布时，微软就表示“回收者三部曲”将会在 X360 上推出，也就是说 X360 玩家可能还会玩到《光环 5》和《光环 6》，这两作应该会以跨世代的方式推出。

跨世代战略是 X360 玩家的福音，但这是否会对 X720 的普及造成影响？如果 X720 的游戏用 X360 也能玩到，玩家可能会不那么想升级到 X720。不过合约机的经营方式会抵消其负面影响——只要用 100 美元就能升级到 X720，还有什么好犹豫的？更何况主机发售初期的购买者以核心玩家为主，他们可以花几百美元买电脑显卡，X720 的这点投入当然算不上什么。此外还要考虑到 X360 已发售 8 年，很多玩家的主机早已寿终正寝，直接升级到 X720 顺理成章。从另一个角度来看，将 X720

视为X360的高配版新型号也未尝不可，两部主机可以长期并存，只要它们的总销量在增长，就能达到业务增长目标。对于采用跨世代标准战略的第三方来说，这也损失不了什么，哪个平台的版本卖得更多一些并不重要，重要的是总销量。微软发言人早已表态，不管X720何时发售，X360的生命周期将会超过十年，两部主机可以长期并存。

因为有X360的庞大装机量为基础保障，跨世代战略将为X720带来家用机历史上罕见的强大首发游戏阵容，也将让2013年末商战空前繁荣。除了一些已知的第三方大作外，微软这两年不断在为次世代游戏招兵买马，可能正准备利用新主机创造一个新王牌系列，就像X360时代打造的《战争机器》一样。无论如何，在迈向次世代的道路上，微软有最明显的优势。

网络是次世代主机的生命线，而微软的网络实力在全球数一数二；Xbox LIVE是当前最稳定、最活跃、盈利性最好的家用机网络服务；而且大部分第三方高清游戏都是以X360为主要平台进行开发，这种优势也将延续到X720。如果说第一代Xbox是微软的学习过程，X360是微软的赶超过程，那么X720或将成为微软的称霸之时。

特别关注

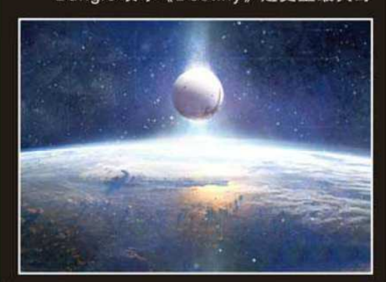
Destiny

2013年最值得期待的X360独占大作可能就是Bungie的《Destiny》。根据Bungie与Activision签署的合同，Bungie会在10年内开发4款《Destiny》，其中第一款将于2013年秋季发售，将会是X360独占游戏，可能也会推出X720版。该作还会有一个大型资料片，叫做“彗星”。《Destiny》将会是一个投资额可能达到1.4亿美元的超大作，最近Bungie公布了本作的初步消息。

游戏发生在700年后的未来，那时太阳系里到处都是人类“黄金时代”所留下来的遗迹，而游戏的舞台是地球上的“最后之城”。一艘巨大的神秘外星飞船高悬于天空，就像第二个月亮。没人知道其来自何处，以及为何来到这里，但大家都知道它是保护者。与此同时，外星怪物从世界的边缘来到最后之城……玩家将扮演年轻的“骑士”，保卫人类，寻找怪物的起源。

Bungie表示《Destiny》是史上最具野心的游戏之一，将会有丰富的世界观，那里住着形形色色的人们，还有多个美丽奇幻的世界。Bungie的目标是创造一个与《星球大战》一样宏大而丰满的架空世界。玩家将会在太阳系各处的遗迹探索，注重社交性，是一款网游性质的作品。





Project Zwei

最近三上真司新作“Project Zwei”的官方论坛开张，虽然还是没有公布详情，但总算确定将于2013年底发售。与其他单飞的日本游戏制作人不同，三上真司找到了一个好靠山——由其成立的探戈工作室已被Bethesda Softworks收购多时，而Bethesda坚持精品战略，相信也会给三上真司的这款新作提供充分的支持。本作将回归三上真司擅长的恐怖生存类，他还表示这将会是他亲自导演的最后一款游戏。本作还有不少“《生化危机》系列”的重要制作人员参与，包括《生化危机》一代NGC重制版的首席CG美术师。根据已有情报，“Project Zwei”将会是一款注重回归恐怖生存游戏原点的作品，注重恐怖氛围的营造，让玩家找回初见《生化危机》时的恐惧感。



跨世代大作

育碧首席执行官Yves Guillemot说，育碧目前正在同时开发本世代和次世代游戏，对于人们关心的次世代游戏成本问题，目前还无法测算。“在次世代游戏开发的头两年内，因为我们的游戏是次世代和本世代同时开发，预计总开发成本不会提高。到第三年之后成本如何我们就不知道了，完全发挥了新主机的效能之后需要多少成本难以预估。”Guillemot表示育碧的主力大作都将同时开发本世代和次世代版本，他还预测次世代主机的生命周期将会更长。

对业界发展趋势极具前瞻性的育碧，每次都在新主机上市时表现得极为活跃，总能比对手更早推出符合新主机特性的作品。育碧对次世代主机的判断也将成为第三方的普遍认识。由于游戏开发成本不断提高，



▲Square Enix的《Angi's Philosophy》花了一年的制作时间。

本次世代交替的时间将会更长。也就是说，第三方在为次世代主机开发游戏的同时，仍将在较长时期内以本世代主机为主，同时开发本世代和次世代版本将会是第三方的长期普遍做法。最初两三年内，这些跨世代游戏的销量都将以本世代版本为主，之后逐渐过渡为次世代为主。据可靠消息，X720 和 PS3 的图像标准都是 1080p 以及秒间 60 帧，解析度方面与本世代主机不会相差太多，这就意味着跨世代的游戏移植会容易得多。不像过去那样，针对 X360 开发的游戏要移植 PS2 版基本相当于重做。据消息人士透露，X720 的游戏画面大约相当于 E3 2013 期间在高配置 PC 上运行的《监察风云》、LucaArts 的《星球大战 1313》、Square Enix 的《Angi's Philosophy》等作品。可以预见，这些游戏在 X360 上也做得出来，只不过清晰度降为 720p，帧率降到 30，贴图解析度差一些，但核心游戏体验不会差太多，至少不会像 X360 游戏的 PS2 移植版那样劣化到几乎不能玩的地步。这对于 X360 玩家来说是件好事，意味着未来几年内不用换主机也能第一时间玩到发挥 X360 极限性能的最新大作。其实目前已经有许多大作是以高规格 PC 为标准进行开发，同步移植为 X360 版，而在宣传演示阶段对外展示的都是 PC 版，比如《战地 3》、《孤岛危机 3》等游戏。现在许多一线大作正转为以 X720 的规格为标准进行开发，再同步移植为 X360 和 PS3 版。相信从 E3 2013 开始，此类游戏就会大量公开。

COD 现代战争4

2012 年 7 月，一位 Infinity Ward 的工程师简历上说他正在开发的项目是《COD》新作，而这款游戏的对应平台除了 X360 和 PS3 外，还有“PC DX11”和“未定平台”。简历中暗示这所谓的未定平台是高性能新主机，应该不是 Wii U。之后在 11 月初，IW 正式为其“次世代新作”招聘网络工程师。在此期间，来自配音演员和其他一些可靠渠道的消息称 2013 年的《COD》新作就是 IW 组的《现代战争 4》。该作除了本世代平台外，可能也会在 X720 上推出，而且成为 X720 首发游戏的可能性极高。毕竟当年《COD2》是 X360 最重要的首发游戏，也是首款突破百万销量的 X360 游戏。而 Wii U 的首发游戏中也有《黑暗行动 2》。不管是 Activision 还是微软，都绝对有理由让《现代战争 4》成为 X720 的首发游戏之一。《COD》的开发成本早已超过 1 亿美元，单独为刚发售的新主机推出独占的新作并不现实，所以既出本世代版本，又兼顾次世代平台是最合理的做法。因为 PS4 估计要 2014 年才上市，所以 2013 年的次世代版《现代战争 4》就相当于 X720 独占，这与 2005 年时的情形相似。高性能带来的超强画面表现力将会让核心玩家们兴奋地升级到 X720，X720 版也将成为展示《COD》再度进化的首选平台，成为《现代战争 4》宣传阶段的专用展示版本。

战地4

2011 年的“战地 3 VS 现代战争 3”之战令人记忆犹新，虽然最后《现代战争 3》以绝对优势胜出，但《战地 3》仍不失为 EA 历史上最成功的 FPS，X360/PS3/PC 三大版本累计销量超过 1450 万套！此外还有丰厚的 DLC 收入。比起稍欠大作风范的《战地 恶人连》和《荣誉勋章》这个扶不起的阿斗，《战地》仍是 EA 挑战《COD》最强有力的武器。其实当初《战地 3》刚公布时，业界口碑普遍高于《现代战争 3》。最后落败的其中一个原因，是家用机版与 PC 版相比缩水严重，而 EA 在宣传阶段使用的一直是画面真实无比的 PC 版。如果能给开发商 DICE 一个性能更强大的平台，一定会充分发挥其霜寒 2 引擎的实力，让“《战地》系列”实现质的飞跃。这一任务落在了《战地 4》头上。

EA 已经确认《战地 4》将于 2013 年秋季发售，之前预订了《荣誉勋章 战士》限定版的玩家可以提前参加本作的内测。“战地 4 VS 现代战争 4”将成为 2013 年的又一个热门话题。而这次两大 FPS 的战火将会蔓延到次世代主机。据传《战地 4》将于 2013 年 10 月 23 日发售，除了 PS3、X360 和 PC 版之外，随后还将与 X720 同步首发。本作仍然使用霜寒 2 引擎开发，将会发挥该引擎 80% 的实力。X720 版将支持 64 人网战，可选的三大势力为中国、美国和俄罗斯。本作也将支持 Kinect 的体感与语音操作。

星球大战1313

2012 年娱乐业最震撼的新闻之一，就是迪士尼收购了 LucaFilm，《星球大战 7》开始筹拍，计划于 2015 年上映。作为美国的国民级电影，《星球大战》的新片降临必将掀起又一轮空前的星战热，而在电影版上映之前，玩家也将迎来次世代的《星球大战 1313》。

E3 2013 期间公布的《星球大战 1313》由 LucaArts 打造，工业光魔、卢卡斯动画和天行者音效也参与制作。虽然本作使用的只是虚幻引擎 3，但其画面之华丽已超出本世代主机的常识。根据官方发布的开发者日记影像，游戏会以 64 位模式运行，采用 Direct3D 11，代表了次世代的画面水准。根据已知情报，本作计划于 2013 年发售，对应平台为 X360/PC/PS3。但是 E3 展的那段影像显然不是 X360 和 PS3 能够做到的。其实在 2012 年 2 月，LucasArts 的一则招聘启事里面已经有本作的线索。当时招聘的是某“动作冒险游戏新作”的高级工具工程师和图像工程师，职位描述中说“将从事未来新主机和 PC 硬件的实际游戏画面新标准的建立，开发本世代和次世代主机及 PC 硬件的主要工具”。不难推测，本作将会有 X720 版本，E3 展的影像代表了 PC 和 X720 版的画面，本世代版本的画面应该会缩水许多。

游戏内容方面，《星球大战 1313》与系列作品的主线故事无关。讲述的是 Coruscant 星球地底1313层的地下世界里发生的事，玩家将揭开某犯罪阴谋。与过去的星战游戏相比，本作将会是更成熟、更硬派的风格，没有原力与光剑对决，类型上与《未知海域》相似，主要由平台动作和掩体射击部分组成。



监察风云

E3 2012 虽然没有次世代主机公开，但是却有不少次世代游戏亮相，其中最引人注目的当属育碧的《监察风云（Watch Dogs）》。本作由育碧蒙特利尔的精英团队开发，制作人 Jonathan Morin 表示本作“将超越当今开放世界游戏的极限”。“超越极限”的是游戏理念，也是游戏画面。游戏中将会把玩家收集的信息作为情节发展的工具，通过黑客能力能控制整个城市。当然，最令人关注的还是它究极真实的游戏画面。在 E3 展期间，育碧用 PC 进行即时操作演示，游戏画面完全是 CG 水准。这次惊艳亮相为它赢得了许多“E3 最



佳游戏”大奖，IGN 将他评为“E3 最佳 PC 游戏”、“最大惊喜”和“最佳新系列”奖。

根据育碧 CEO Yves Guillemot 所说的跨世代战略标准，《监察风云》的跨世代应该是不可避免的。IGN 预测本作将成为 X720 的首发游戏之一，这也很符合育碧利用新世代主机打造原创系列的一贯战略。本作开发团队的官方表态是：“目前确认的是有 PS3 和 X360 版，但是因为发售日还没定，我们也希望有其他平台的版本。”

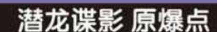
《监察风云》围绕“信息战争”的概念，故事发生在芝加哥，在近未来，那里已经通过超级计算机“CtOS 中央操作系统”控制整个城市的运作，其中有城市里所有居民的信息。玩家扮演的主角 Aiden Pearce 是一名反英雄型角色，通过其高超的黑客技巧能通过任何设备进入 CtOS 系统，从而控制城市里的所有设备，比如交通信号灯、大桥的开关装置乃至所有人的手机。战斗方面结合了潜入和跑酷要素，以及掩体式射击。

彩虹六号 爱国者

在 IGN 预测的 X720 首发游戏中，除了《监察风云》，还有一款就是《彩虹六号 爱国者》。X720 将会更依赖网络，而育碧在 X720 的网络战略中也会加大投入，《彩虹六号 爱国者》就是其提高网战类游戏占有率的重要作品。在 Xbox 时代，《彩虹六号 3》曾一度主宰了 Xbox LIVE，X360 初期发售的两款《彩虹六号 维加斯》也是当时 Xbox LIVE 最流行的游戏之一。但是后来因为《COD》的崛起，《彩虹六号》迅速沉沦。育碧正寄望于《彩虹六号 爱国者》收复失地。本作开发至今已有 3 年时间，从 2011 年初公布的影像来看，不像是本世代主机能做到的画面，应该是在 PC 上操作演示的。此后本作再也没有消息对外公布，后来有传闻说本作的几位主要制作人已经换人，可能是要转平台。最近 Yves Guillemot 在接受媒体采访时说：“它的画面非常好，当它再次公布时，将会让业界震惊。”当记者问到本作是否已经变成次世代游戏，他的回答是“可能性很大”。

《彩虹六号 爱国者》将会是一款极具争议性的游戏，故事讲述美国国内的某个恐怖组织试图推翻政府，建立新政权，他们自称为“真爱国者”。这样的题材虽然看起来有些不现实，但是美国国内确实有一些想要闹独立的民兵组织，奥巴马连任总统后，更是有许多州提出要独立。而游戏中的“真爱国者”采取了一种激进的手段，他们藏身于贫民之中，可以在任何地方发起恐怖袭击，并以平民为人肉炸弹。彩虹六号的战士们有时不得不杀死平民以保住更多无辜者。





潜龙谍影 原爆点

如果《潜龙谍影崛起 复仇》因为游戏类型的限制无法让 X360 玩家们弥补没有《MGS》的遗憾，那么《潜龙谍影 原爆点》是 X360 所有潜入类爱好者的福音。作为 Kojima Productions 的 FOX 引擎首部作品，本作由小岛秀夫亲自担任制作人，是“《MGS》系列”的正统续作。用小岛秀夫本人的话来说，本作相当于《MGS6》的序章，故事将紧随 PSP 版的《潜龙谍影 和平行者》。

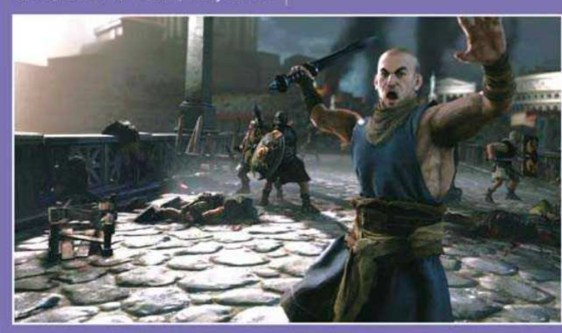
《潜龙谍影 原爆点》最大的话题性还是它的游戏画面。在 2012 年 PAX 展会公开时，那段超过 10 分钟的影像以无懈可击的画面细节引起人们的欢呼。虽说是一款 X360/PS3 游戏，但我们应该认识到影像中的画面绝不是 X360 能实现的效果。不过在内部演示阶段，Konami 的工作人员确实是在使用 X360 手柄，只不过游戏是在 PC 上运行的，相信是以 X720 为目标规格制作的游戏 DEMO。本作目前开发度不高，2013 年发售的可能性不大，如果 2014 年之后发售，没有理由不做 X720 版。那些花费大量精力制作的惊人画面细节如果因为机能限制而丢失未免太可惜，只有 X720 能完美还原小岛秀夫需要的视觉效果。



另外，《原爆点》也将是《MGS》游戏性方面的重要革新，将首次采用开放世界的游戏架构，地图规模巨大，在不同地点之间移动需要动用直升机。游戏场景还有昼夜循环，不同时间点会有完全不同的游戏体验。本作也加入基地建设概念，玩家可以在基地研发武器和新道具，还可以通过现实世界中的智能手机随时经营自己的基地。

Ryse

2010 年 Crytek 公开了一款代号为“王国”的游戏，当时公布的只有一段真人演出的预告片。E3 2011 的微软发布会上，该作公布了真实游戏画面，游戏名改为《Ryse》。在游戏中，玩家操作一名罗马战士，利用 Kinect 的体感操作方式进行主视点战斗。但是在此之后，本作就一直杳无音讯。2011 年 12 月，Crytek 的内部员工透露《Ryse》已经转为 X720 游戏。就在 X360 玩家们为失去这款独占游戏而痛惜之时，微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer 说：“是的，我可以在自己的 X360 上玩到它，我大概四个星期之前刚刚和开发团队进行了游戏的评估，他们做的东西非常棒。”看来本作应该也是一款跨世代游戏。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY



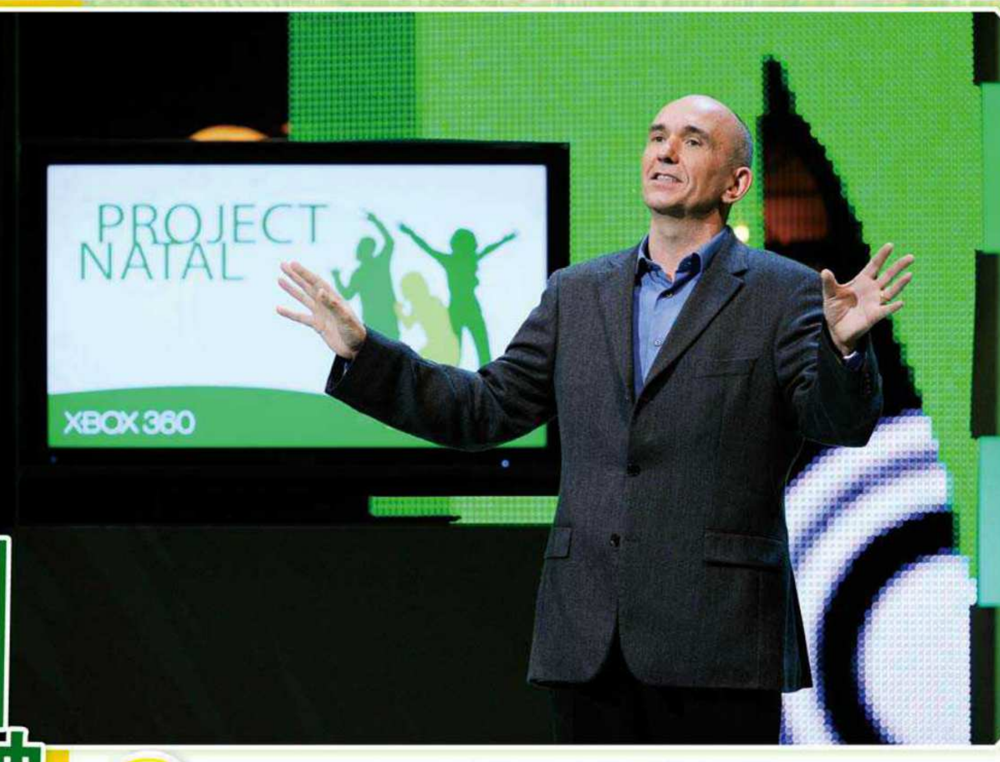
彼得·莫利纽的失落世界

——神鬼寓言与Mii之死





文 藤曦 美编 心の永恒



part.1 天生梦想家

彼得·莫利纽（Peter Molyneux）从小就是梦想家。1980 年代初在英国南安普顿索伦特大学就读时，他就想到了一个生财之道：他开车到苏格兰，批发了大批鲑鱼，然后运回到当地的餐馆卖。他相信两地极高的差价会让他发财。在运鲑鱼回家的途中，花光了所有的积蓄之后，他才想起来忘记将鱼冷藏了……这次创业壮举不仅让他破产，也让他的车永远留着一股鱼腥味。

1984 年彼得·莫利纽想到了又一个生财妙计——他开发了自己的第一款游戏，叫做《企业家（The Entrepreneur）》，是一个商业模拟软件。他采用邮寄的方式发行，他相信自己这款突破性的作品将会获得巨大的成功，为此他专门跑到当地邮局，让他们赶紧多雇几个邮递员，因为很快就有海量的邮寄订单杀到。最后他只卖掉了两套——莫利纽后来怀疑这两套都是他母亲买的。在 25 岁之前，彼得·莫利纽就像所有梦想家那样，徒有无数宏伟计划，却一个也无法实现。

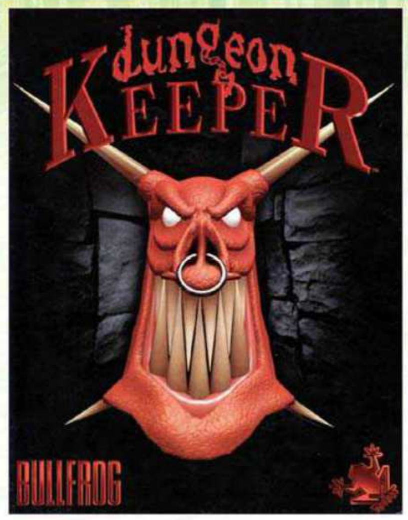
然后莫利纽又产生了一个最疯狂的念头：做一款游戏，让玩家过一回当上帝的瘾，玩家控制的不止是一个角色，而是整个游戏。这个疯狂概念变成了 1989 年的《上帝也疯狂》。在这款战略游戏中，玩家不是在地图上移动士兵，而是操控地图本身，创造山脉、改变海岸线，人类根据自己的判断进行移动。这是一个没有所谓“正确玩法”的游戏，扮演上帝的玩家可以为所欲为，游戏根据其行为作出反应。

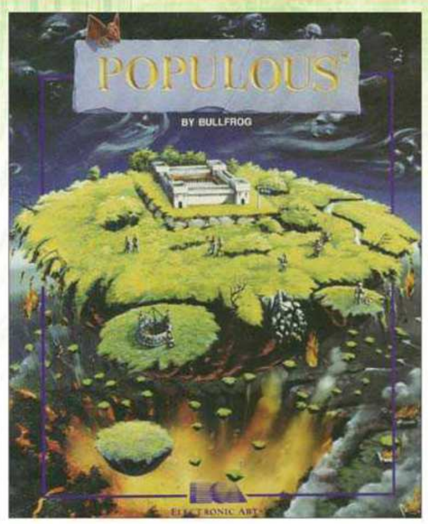
《上帝也疯狂》结束了莫利纽无数次的失败创业史，它的巨大成功一次性给予莫利纽梦寐以求的回报。这种突破性的概念也给整个游戏业以极大的启迪。在此之前，多数游戏设计师扮演着类似于电影导演的角色，创造出虚拟的世界，用规则与限制指引着玩家行动，而《上帝也疯狂》打破了这种桎梏。

此后 20 多年，莫利纽在这种概念创新之路上大步前进。1994 年的《主题公园（Theme Park）》把《上帝也疯狂》里的战争变成游乐园里的游乐项目，玩家可以设计与管理虚拟游乐园。1997 年的《地牢守护者（Dungeon Keeper）》彻底推翻了传统的奇幻冒险游戏，以逆向思维，让玩家扮演类似于过去最终 BOSS 的角色，阻止远征的英雄寻找秘宝。2001 年的《黑与白》则是比《上帝也疯狂》更具野心的“上帝游戏”，玩家可以选择善待或虐待其部落追随者，以悲悯或残暴的方式饲养巨兽，根据饲养的方式，巨兽的行为与样貌都会发生相应的变化。

这种种奇妙创意奠定了莫利纽在游戏行业的地位，成为公认最具创新意识的游戏设计师之一。获得了丰厚的财富回报之后，莫利纽在自己的生活中也是创意无限。







他的家在伦敦郊外一个多小时车程的吉尔福德地区，在他的改造下，那座老房子变成一座有无数密道的中世纪城堡。而充满撒克逊时代红瓦顶建筑的吉尔福德地区，也成为英国游戏行业的热土。1995 年，他创立的牛蛙工作室卖给了 EA；2006 年，他的狮子头工作室又卖给了微软。两次交易已使他腰缠亿万身家。此后他继续担任微软欧洲游戏事业部的创意总监，将《神鬼寓言》打造成 Xbox 品牌最具代表性的游戏系列之一。此时他已年过半百，按理应该到了安享退休生活的时候。

但是到了 2011 年中，莫利纽体内不甘平静的梦想基因再次躁动起来。在微软工作简直太安逸了，他发现自己失去了创业时代的冒险激情。他的时间都花在飞往微软雷蒙德总部的飞机上，或者是公司行政杂务上，而不是用于做游戏。《神鬼寓言 III》遭到许多玩家与媒体的强烈批判，莫利纽担心自己将从此失去开发优质创意之作的能力。

最让莫利纽失望的也许是 Milo 的胎死腹中。这款 Kinect 游戏来自莫利纽的又一个奇特创意——他的孩子卢卡斯 4 岁的时候，莫利纽心想：能不能做一个极其生动逼真的虚拟男孩，让玩家与他产生真正的情感羁绊？为了这个构想，莫利纽的团队花了 18 个月的时间，创造了一个可与之互动，可对其进行训练的虚拟男孩。当玩家呵斥时，Milo 会吓得缩在墙角；当玩家给予鼓励，他会敞开心扉；玩家可以教 Milo 跳过大石头，或者在他与父母争吵之后安慰他。2010 年在牛津举办的 TEDGlobal 会议上，莫利纽展示了 Milo 的概念 DEMO，声称他“在电脑里创造了一个真实的生命”。但微软的高层们不像莫利纽那样兴奋，他们认为这概念太另类，难有商业价值。（也有一些 Milo 组成员表示该作存在许多技术问题）于是微软不久之后终止了 Milo 项目。

Milo 被取消是莫利纽决定离开微软的重要原因。Milo 是按照他儿子的样貌制作的，经过一年半的开发之后，他自己已经与 Milo 产生了情感羁绊，可以说是把 Milo 当成了自己的半个儿子。对他来说，取消 Milo 就像让他抛弃自己的儿子。

part.2 骗子王的自由

另一方面，Milo 项目也激化了外界对莫利纽的质疑。过于庞大的野心已让他多次失信于玩家。2002 年，开发《神鬼寓言》第一作时，莫利纽曾对游戏媒体们夸口说玩家将会在游戏中享受到前所未有的自由度，可以做任何自己想做的事！结婚、生子、种下橡子并长橡树。而游戏发现后，玩家失望地发现自己被忽悠了，《神鬼寓言》更像普通的 RPG。愤怒的玩家们连续几个星期在网上发表了不堪入目的咒骂言论，之后莫利纽发表了一封公开信，发誓今后不再发表无法兑现的承诺。

讽刺的是，这个“不再乱许承诺”的承诺也没有兑现。此后《神鬼寓言》的每一个新作发售前，莫利纽都会真诚地说上一作吹嘘过头了，同时高调宣布新作是多么的牛气冲天。2008 年的《神鬼寓言 II》发售之前，他承认《神鬼寓言》“存在某些不大妥当的机制”，并建议所有人跳过这些内容，同时他承诺新作会让玩家体验到爱，因为引入了“狗”作为伙伴。两年后，他承认《神鬼寓言 II》存在“学生般的低级错误”，这些错误让他“每每站在镜子前就想揍自己的脸”，然后他说《神鬼寓言 III》的剧情将会引人入胜。一年后，他又承认《神鬼寓言 III》“有点跟不上时代”，但他向粉丝保证未来的系列新作一定会“站在别人的肩膀和头上，在技术、戏剧性与叙事方面都成为王中之王。”。

一次又一次失望的玩家们开始变得刻薄。去年有人在 YouTube 上发表了一段 25 分钟的视频，名为“炮轰彼得·莫利纽”，将其称为“骗子王”。这段视频流传甚广，以至于在谷歌搜索引擎中输入彼得·莫利纽的名字，马上会自动出现“peter molyneux lies”。虽然在游戏业界莫利纽仍是备受尊敬的传奇人物，但是在为数不少的一个玩家群体中，他已然成为一个笑话。

彼得·莫利纽并不怪那些刻薄咒骂他的玩家们，其实在每款新作发售后，他本人也很失望。对他来说，每次启动一个新项目，就像踏上一条新路，前方迷雾笼罩，他等着云开雾散，让他看清脚下的路。他每次都按照自己承诺的那样试图实现那些目标，就像爬到山顶上，壮丽的景色在前方展开。而每次雾散之时就是游戏差不多完工之时，那时他才发现自己只爬到了半山腰，前方哪有什么美景。如今，眼看着自己的职业生涯已走向暮年，再这样下去他将永无机会创造出梦想中的游戏。

并不是完全无人领会莫利纽内心的苦楚。2011 年夏季，微软公关部告诉莫利纽说有一个 @PeterMolydeux 的 Twitter 账号，一个字母之差，表明了此微博博主的意图——他不断模仿莫利纽的风格发表言论。最初，这个抹黑自己的账号让莫利纽火冒三丈。那位“Molydeux”简直是个厚颜无耻的喷子，不断发表各种永远无法实现的荒谬游戏创意。比如有一条微博留言提出这样一个 Kinect 游戏创意：玩家要在锁住的门前大哭才能进入。还有一个赛车游戏创意——玩家控制的是路而不是汽车。渐渐的，莫利纽喜欢上了这些荒谬却不失趣味性的创意。诚然，这些点子看起来很傻，但是又有着令人耳目一新的感觉。不管是谁想出来的这些概念，那人一定是聪明绝顶。

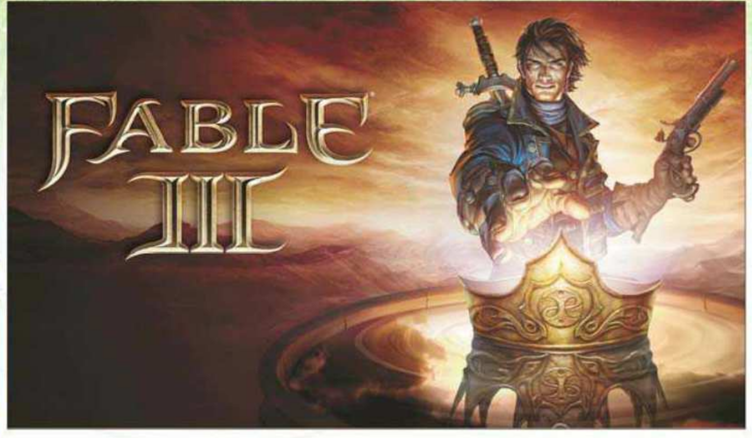
创意 1：在线多人合作型横卷轴动作游戏，可 8 人玩，每人控制一条章鱼腿，每个腿上绑着枪用于杀敌。

创意 2：一款战争游戏，最后主角将走在墓园里，看着杀死的每一个人的墓碑，然后是一分钟的沉默。

创意 3:3D 冒险游戏，失忆的主角在一个巨大的博物馆里醒来，里面的每一个房间就是其人生中的每一年。

@PeterMolydeux 的这些创意让莫利纽好生钦佩。他开始觉得这位博主就像年轻时的自己，





让他想起自己曾经的活力四射，想起那时为了创造出全世界闻所未闻的游戏而付出的精力与激情。这些微博触动了他心底的那根弦，和他内心中隐约躁动的创造之魂产生了共鸣。他要再试一次，哪怕是最后一次，他一定要做出实现自己疯狂构想的游戏。

2012 年 3 月 7 日，莫利纽宣布从微软辞职，成立了独立游戏公司 22Cans。这则新闻让很多人感到震惊。在微软，有 150 名开发者任他差遣，现在他要把自己“很大一部分的钱”拿出来，花大量的时间与 20 名员工一起开发游戏。据说在作出这个决定的那天晚上，他喝了 22 罐啤酒，22Cans 这个公司名由此而来。

@PeterMolydeux 就像莫利纽肚子里的蛔虫，对此决定心领神会。在辞职声明公布的当天，该 Twitter 账户留言道：“我自由了!! ”微软的公关部一直阻止莫利纽联系那位神秘的博主，而现在他可以为所欲为了。几分钟后他就给 @PeterMolydeux 回了一句话：“是的，我们都自由了！”

part.3 莫利纽大赛

@PeterMolydeux 背后的博主真名叫亚当·卡博尼（Adam Capone），小时候第一次游玩《主题公园》，他就爱上了彼得·莫利纽的游戏。《主题公园》采用开放式的玩法，玩家的目标是利润最大化，也可以造一个摇摇欲坠的过山车，看着过山车脱轨飞离。很多年后，卡博尼仍然关注着莫利纽的动向。他知道莫利纽有爱吹牛的毛病，但他总是更容易被游戏制作人伟大的野心征服，最后是否兑现反而不那么重要了。卡博尼说：“当他说《神鬼寓言 II》会有一只让你感动到想哭的狗，我马上就被迷住了。我知道他想做什么。”

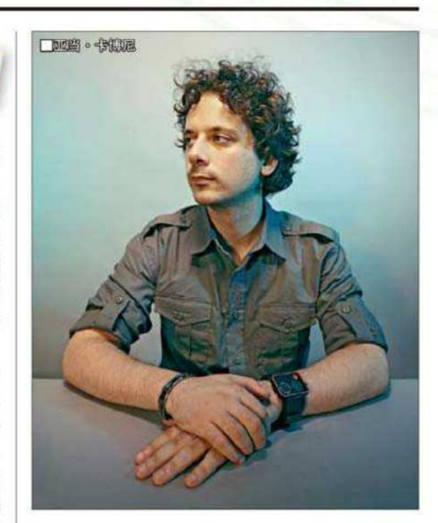
卡博尼本人是个游戏美工，他希望有更多的游戏开发者像莫利纽那样有大胆冒进的气魄。随着游戏开发成本飙升至数千万美元，大游戏开发商们变得愈发谨小慎微，不敢打破传统，游戏类型变得僵化，失去新意。卡博尼从未见过莫利纽本人，但根据他自己的理解，莫利纽是一个悲喜交加的人，他敢于想出奇特的游戏创意，却往往受到漠视乃至敌对。卡博尼说：“我想他会拿着摄像机逛超市，在购物的同时想出新创意。吃晚饭的时候，他会在桌上摆豌豆，说‘这个能不能给我带来新游戏创意呢？’他的老婆会说‘住嘴，彼得。吃你的饭吧！’”

2009 年 6 月 11 日，卡博尼开设了他的伪莫利纽账号。一个星期内就发布了几个游戏创意：“想像一下在完全黑暗的环境里抱着一个放射性的婴儿，婴儿可以当火炬用，摇几下亮度就会提高；我还想扮演一个假装失明的角色，要故意撞到周围的物件以免引起怀疑。还有做一个关于婆媳关系的游戏如何？目标是在几个月内摆脱威胁到老婆性命的老娘。”

游戏媒体们用了几年的时间都没弄明白卡博尼究竟想干什么，在此过程中，他们都成为他的粉丝。Gamasutra 的编辑 Leigh Alexander 和 GiantBomb 的 Alex Navarro 开始转发他的一些博文。Kotaku 和 GameSetWatch 等网站也发表了关于这位神秘人物的报道。这些报道让 @PeterMolydeux 的听众数量在 2011 年底突破了 2.3 万名。玩家并非单纯视之为对莫利纽的挖苦，更将其当做发泄对业界不满的途径。成千上万的游戏开发者通过它表达对当今主流游戏缺乏创新的不满。从另一方面来说，它也提高了很多人对莫利纽的尊敬。

3 月份，莫利纽离开微软后，旧金山游戏开发者安娜·基普尼斯（Anna Kipnis）发表了一条具有预见性的微博：“有没有以借用 @PeterMolydeux 的创意并将之付诸实践的独立游戏开发大赛啊？一定要办啊！”几分钟之后，就有独立游戏开发圈子里的人自告奋勇要组织这样的活动。几个小时候，基普尼斯的微博被到处转发。卡博尼在 @PeterMolydeux 的微博中说：“如果有人要根据我那改变世界的设计举办游戏设计大赛，我将举双手双脚支持。”接着主办者们在旧金山找了个地方，举办了一个叫做“莫利纽会怎么做？”的设计大赛，这次活动极其成功，之后在纽约、墨尔本、荷兰等地接连举办数场。


□洛杉矶举办的Molyjam现场。


□亚当·卡博尼

卡博尼本人并未参加这些活动，不过他帮忙做了一个宣传视频，其中配了一曲充满感染力的音乐。视频中的字幕极具煽动性：“我们要团结起来，从压迫者手中夺回创新能力。从今天开始创造具有感染力的游戏。”视频的最后，一堆绿色小像素飞向一排排的写字楼（代表大预算游戏大作的开发商总部），将其撞成碎片。

到 2012 年 3 月 30 日，总计有 1000 多名参与者参加了世界各地举办的 32 场游戏设计大赛。这些参与者中不乏一些业界大腕——包括《时空幻境》美术师 David Hellman。也有一些从未参与过游戏开发的新手。主办者对比赛实况进行录像，然后在网上发布，最多的时候有 6 万多名观众。

那天晚上 7 点，在伦敦举办的游戏设计大赛迎来一场特别的基调演讲——由彼得·莫利纽本人发表。该系列设计大赛已被简称为“Molyjam”，莫利纽本人其实一直在关注着它的发展，也打算参与其中，但是手头的工作太忙。只有这场在家门口举办的活动能有时间赶过来参观。参赛者们表现出来的激情点燃了潜藏在他内心的创新意识。“我个人早已感到厌倦，厌倦了年复一年做出来的那些没营养的东西。我们需要的是创新，我们要一起做一些疯狂的东西，不管

是放射性的婴儿还是撞向灯柱的盲人——具体是什么没关系，世界需要我们的创新。现在让我们一起行动吧！"然后会议室里爆发出热烈的掌声。

莫利纽的这次亮相为他赢得了一项新荣誉——独立游戏运动的守护者！就在几个星期之前，莫利纽还在为即将上市的《神鬼寓言》新作摇旗呐喊，现在他调转枪头，抨击整个游戏业的目光狭隘。Molyneux 还是 Molydeux？此时他们已合二为一。

48 小时后，Molyjam 的参与者们已经创造出 300 款游戏。有一款叫做《Coo》的游戏，玩家扮演一只鸽子，将注入了情感的物件带给那些想要自杀的生意人，让他们打消自杀的念头。在《Unbearable》中，一头熊每隔几秒钟就要拥抱一个人类，否则就会缺氧而死。Cody 与 Kari Raos Clark 是从未做过游戏的两夫妻，他们做了一款《神秘老爹》，讲述一个离异的父亲如何帮助他那不和的家庭，而又不让他们发现。



▲Molyjam作品之一——《Coo》。



▲Molyjam作品之二——《神秘老爹》。

这些游戏有的是前所未见的创意，有的好笑，有的好玩，但大多并不是真正具有革命性的创意。它们仍然逃不出一些常见的机制套路——接住物体、躲避敌人、赶时间，基本游戏方式并无特别之处，只不过套上了古怪的马甲。卡博尼最后总结说其中只有 15 款游戏是真正有趣的，这个比例已经算不错了，毕竟 Molyjam 并不是正儿八经地做游戏，而是一种宣扬创意解放的活动。

part.4 一亿人的游戏

7 月份一个乌云密布的下午，彼得・莫利纽在他吉尔福德郊外的豪华古宅里与家人一起吃午餐。这座房子就像莫利纽本人一样，融合了英国传统与当代智慧，是一座翻新的石制城堡，前后有英式花园，地下室里还有一尊等比例的神秘博士模型。莫利纽穿着牛仔裤和短袖球衣，妻子艾玛和儿子卢卡斯也在一起。莫利纽离开微软后，就答应家人每周末陪他们一起度过，一起享受天伦之乐。

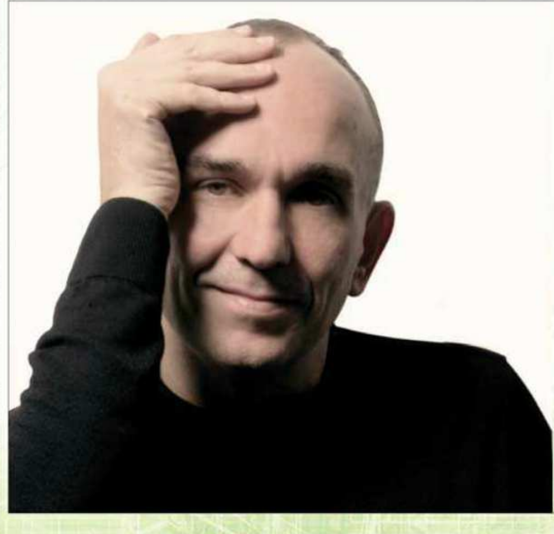
艾玛说："他在微软过得很开心，不过现在更开心了。他可以尽情做自己想做的创新内容。"

"说起来有些恐怖，因为身边没有人能告诉你正在做的东西是不是很傻，"莫利纽说。"还有，对全世界说'我要做一个有 1 亿 DAU 的游戏'，这也会被认为是傻事。"

所谓 DAU 即"日均活跃用户数"，莫利纽最新的梦想是：做一个每天被全球 1.4% 的人口游玩的游戏。Zynga 的《FarmVille》和《我画你猜》加起来，日均活跃用户数也不过 7000 多万。莫利纽说，他之所以想做这样一个游戏，是因为他认为我们已进入一个新游戏时代，构成市场的主力不再是那几千万的核心 PC 与家用机游戏玩家，而是用智能手机玩游戏的数亿休闲玩家。这个时代也将更有活力，类似于 Zynga 的公司可以根据玩家的回馈以及对在线行为的分析不断改进作品，在游戏上市后也能逐步改良。

莫利纽并未透露他正在做什么游戏，他说："过去 20 年我一直在设计这种游戏，你可以猜猜，十有八九能猜到我想要做哪种游戏。首先会有一个世界，是吧？然后要和生活有关，还有人工智能与谜题，这是肯定的。它将迎合我们正在进入的全新创新时代。它不止是一个游戏，更将成为一种业余爱好……"

莫利纽正在为推出这款充满野心的游戏而努力，他相信这将会成为"我所做过的最伟大的游戏"。在做出最终成品之前，22Cans 的团队将会不停地做一系列的实验。他们的第一款游戏叫做《Curiosity（好奇心）》，是一款免费游戏，先在 iOS 上发布，之后推出 Android 和页游版。该作的创意非常古怪，就像来自 @PeterMolydeux 的微博：在游戏中，全世界的玩家要齐心协力将一个巨大的方块凿掉，而只有一个玩家能打开最后一层并发现其中的秘密。玩家要点击屏幕，将巨大的方块一片片地敲下来，可以购买凿子加快速度，每次点击就可以凿下更大的一块。方块的外壳被全部敲掉后，露出了里面的另一个表层。将方块一层层敲开之后，最终露出了里面的核心层。只有一个玩家能给予其最后一击，也只有他能看到里面隐藏的秘密。莫利纽的团队可以将此过程中每一步的数据收集下来，发现如何能最有效地激励玩家不断地敲下去，以及所有人总共要花多长时间将 600 多亿个小盒子组成的大方块敲完，最后的胜利者将如何告诉人们方块中隐藏的秘密？



莫利纽不会向任何人透露方块中隐藏的秘密，包括他的妻子和儿子，以及他的同事们。他用自己一贯爱故弄玄虚的方式吊足了人们的胃口："方块里的东西有着足以改变人生的神奇魔力，我能说的只有这个。"莫利纽相信，方块中所隐藏的秘密会成为全世界讨论的话题——他幻想着有一天方块终于被打开，其中的秘密大白于天下之时，将会成为全世界新闻媒体关注的焦点。

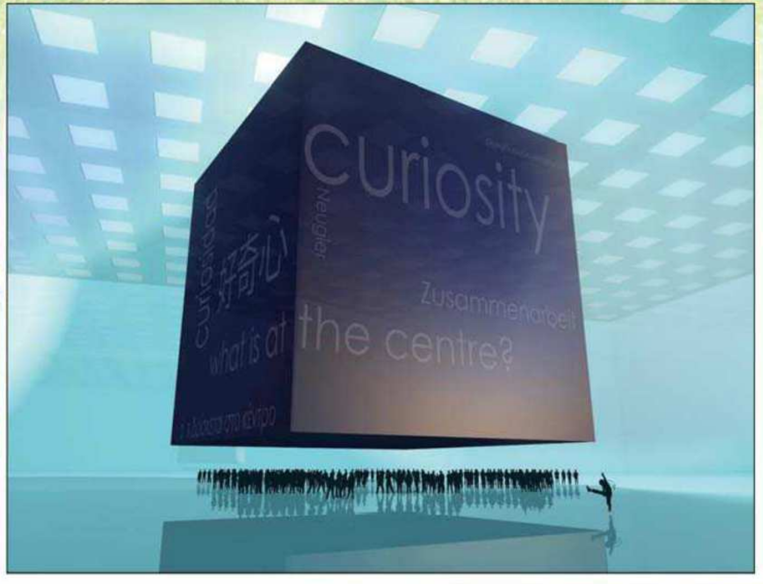
当然，莫利纽的这一游戏创意也引来网上无数批判者们的攻击，他们看到了莫利纽的又一次大忽悠。有个网友说："如果你告诉我藏在方块里的其实是莫利纽阴囊的无码大图，我会相信的。这跟他过去做的事没有什么不同，只是更直接一些。"

即使是在自己家里，莫利纽也遭到怀疑。"我不知道里面能藏什么了不起的东西，"艾玛说，她总是快乐地质疑丈夫那不可抑制的乐观主义。"彼得说得很好，但很难令人相信。"

"没准装在方块里的是友情，"卢卡斯说，"就是'友情'二字。"

"那会让很多人失望的。"艾玛在桌子的另一头说，这时莫利纽的脸上露出了神秘的笑容。

卡博尼从远方关注着《Curiosity》的开发，他知道莫利纽又许下了一个无法兑现的诺言。"但我喜欢这样，"他说，"因为它让人们好奇。"卡博尼也发布了一个自己做的视频，挖苦《Curiosity》



的宣传视频。视频中说，当《Curiosity》的秘密被发现时，全世界都会停下手头上的工作，它会“让上帝粒子显得比原子更微不足道”。

这款制作起来并不复杂的游戏经历了几次延期，虽然概念简单，但是需要相当高端的底层技术。因为要让所有连线的玩家实时看到动态的进展，当一个玩家砍掉一个小方块时，全世界所有玩家的屏幕里就要减少一个方块。此外，游戏名也进行了变更，以免让人与火星探测器弄混。新的名字叫《Curiosity——What’s Inside the Cube?》。游戏于 2012 年 11 月 6 日在 iOS 和 Android 上发布，首发当天就出现大部分玩家无法连上官方服务器的窘境。玩家与媒体们也不像莫利纽想像的那样关注，但莫利纽并未降低自己的野心。在 22Cans 办公室的外围墙壁上，莫利纽每隔半米就贴上一张打印纸，上面写着“32 个月内实现 1 亿 DAU”。

莫利纽真正报以厚望的“完整游戏”并非《Curiosity》，该作的真实形态可能在未来很长的时间内都不会对外公开。但可以肯定的是，当它公布之时，莫利纽会再次把它渲染得神乎其神。业界需要莫利纽那样的人物，不管他是不是在忽悠，他所提出的构想令人兴奋。没有莫利纽那样的梦想家，我们的世界将会变得枯燥乏味。

彼得·莫利纽的幻之神作



Creation

PC 版 / 取消于 1997 年

每个制作人的生涯中都会有大批游戏被取消，彼得·莫利纽所取消的游戏项目可能并不算多，之所以给人以满天放卫星、不断造雾件的感觉，是因为他总是迫不及待地将八字还没有一撇的项目拿出来说，而且说得神乎其神。

1990 年代初，当牛蛙正忙着开发《主题公园》和《魔法飞毯》时，彼得·莫利纽就提出了一款奇特的海底战略动作游戏，他说这款游戏将比自己过去的任何作品都要有趣。这款游戏就是《Creation》。

《Creation》的创意开始于 1991 年，当时考虑的是制作一个围绕生物进化的游戏。到 1994 年，《Creation》变成了一款 3D 塔防型游戏，玩家要守住海底总部，抵挡成群鱼类的攻击。开发团队花了几个月的时间，让水底下的地面能和现实一样随着水面的波浪变化而表现出相应的光影变化。

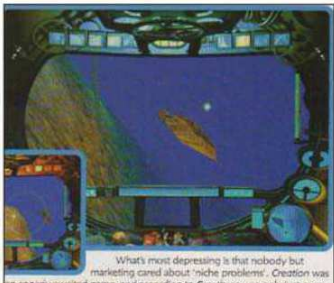
如今在迪士尼互动工作室担任设计总监的 Alex Cullum 当时曾参与了该项目，他说：“当时牛蛙内部一直有野心开发一款叫做 Creation 的游戏，在《上帝也疯狂》之前就想做了。”1995 年 11 月，Alex 加入了《Creation》项目，成为其惟一一个关卡设计师。“在我加入之前已经有多个概念版本和原型，我记得最初的概念是与威尔·莱特的《孢子》很像。不过到了 1995 年，《Creation》已进化成一个自成一体的作品，由 Guy Simmons 带头制作，他后来制作了《星际乌托邦》。”

Cullum 加入之后，《Creation》变成了一个围绕改造外星水世界的游戏。玩家以第一人称视点操纵一个海底探测器，引擎用的是《魔法飞毯 2》的改良版。虽然该引擎的场景描绘距离有限，但是在这种可视距离本来就不远的海底游戏中刚好够用。不远处的物体突然从黑暗中冒出来，反而更有身处于海底之中的真实感。

“这游戏其实是与《暴力辛迪加》处于相同的世界与时间线，敌对的公司们都在争夺边缘世界的资源。玩家与对手们使用 Persuadatron（《暴力辛迪加》里的武器）技术控制海洋生物，向动物下达指令。玩家的目标有两个方面，改造星球，以及打败对手的‘邪恶’改造计划，他们可以自己干，也可以派出海豚爪牙替他们行事。”在游戏中还可以通过俯视的 3D 地图进行单位操控，玩家对海豚的控制程度也很深入。当然敌人也会控制一些生物给玩家造成阻碍，游戏中还有鲨鱼与恐怖的激光射线。“从俯视画面对单位下达指令之后，再切换回第一人称视点，看着你的命令就在自己的眼前执行，真的很令人兴奋。”Cullum 说。

根据 Cullum 的描述，《Creation》在当时可以说是独一无二的游戏，首次将即时战略、资源管理和第一人称视点的战斗结合起来。牛蛙在本作的开发过程中也学到了许多宝贵的经验。但是在 1997 年的某一天，该作突然被内部取消了。Cullum 出席了那场会议，展示了团队成员们都非常自豪的最新版本，但是在演讲的最后，高层的回应只是简单的一句：“潜水艇游戏不好卖。”然后做了五六年的《Creation》就此搁浅。




What's most depressing is that nobody but marketing cared about 'niche problems'. *Creation* was an eagerly awaited game, and according to Guy there was only just over six months left to run on the project anyway. "The game was pretty advanced: the engine was complete, the physics were complete, and most of the creature AI was in. We were concentrating mainly on the actual game itself when the project came to a close." We'll never know now...



The Indestructibles

PC 版 / 取消于 1990 年代中期

这款游戏的故事背景设定于上世纪初，牛蛙的目标是创造一个超级英雄与超级恶棍们并存的丰富世界，玩家可以设计自己的超级英雄，然后到巨大的 3D 城市里行侠仗义。你可以将其视为 20 世纪初的《除暴战警》。

1995 年《CGW》杂志对本作做了一次前瞻报道，文章中说游戏中有庞大的摩天高楼群，而且场景可以大面积破坏，而且战斗的过程有强力的物理引擎为基础，这在当时都是极其罕见的。牛蛙曾将其形容为"融合动作、战略等一切内容于一体的游戏"。

担任本作首席美术师的 Fin McGechie 一开始就参与制作，他最兴奋的是那些充满未来感的设定。"当时我们问了很多次，每次得到的答案都是一样的：它将比过去的任何游戏都要大。我们被要求把眼光尽可能放高，我们想要创造一个巨大的开放式城市，玩家有极高的自由度，事件随机发生。"

这些游戏设计理念如今已被广泛普及，但是要知道那是在 1990 年代中叶，比《GTA》一代还早了好几年。更何况它要建造的还是一个全 3D 的开放世界，而不是《GTA1》那种俯视的简单画面。McGechie 记得当时曾经到 EA 的办公楼，参观那里刚刚添置的动作捕捉设备，以及用该设备制作的一款游戏，这让他大开眼界。"我们只有 3 个人的团队，资源少得可怜，而他们有无数资源：有庞大的团队、外部概念团队，还可以做特殊矮人的动作捕捉，这些都还只是为期两年的'预设计'阶段。我们花了很长时间才好不容易让他们相信我们的团队只有 3 个人。"

这款《The Indestructibles》最后究竟做到了哪个阶段？当时已经到了与漫画出版商商讨游戏发售后推出漫画版的事宜。"我记得当时和漫画《守望者》的作者 Dave Gibbos 开了个会，紧张地向他展示我的角色设计，向他介绍游戏的设计。他以前玩过一些游戏，对我们正在做的东西非常感兴趣。我记得他对 3D 画面与新技术兴趣很浓，说要将这些技术引入到漫画创作中。"

当技术野心太大，大到脱离现实，往往就意味着项目的取消。McGechie 说："场景破坏系统非常原始，在那之前从未做过这种系统，老实说在那时也没有真正做到。我记得看到一座大楼坍塌，其实就是缩到了地面上，碎块与灰尘落到了奇怪的地方，但在那时已经是令人惊呼的时刻了，不过我觉得就算是做到那个地步也已经是费了吃奶的力了。我感觉技术还跟不上我们要做的内容。"

不仅游戏本身的开发过程因技术限制而困难重重，在此过程中，牛蛙发生了剧变，因为被 EA 收购，牛蛙无法像过去那样自由自在。然后他们意识到《The Indestructibles》已无法完成。McGechie 离开了牛蛙，和几个同事一起成立了自己的 Mucky Foot 工作室。此后《The Indestructibles》曾被牛蛙内部重新启动，变成了一款更直接的全新游戏，放弃了高自由度。但这仍无法拯救它的命运。

McGechie 认为，如果当年该作成功发售，肯定会给业界造成巨大影响。"牛蛙一直想把它做出来，至于做出来之后会是什么样？《除暴战警》是最接近的，不过技术当然没那么先进，在多边形数量方面会少很多。当然，业界是变化无常的，谁知道它如果发售命运会是如何？也许会大暴死，只卖掉 3 套，或者会成为革命性的热卖大作，现在我们可能正在谈论《The Indestructibles 4》。不管怎样，那些时光已成为我的美好回忆，和一群志同道合的伙伴做伟大的游戏，有些游戏也许永远无法得见天日，但那种激情与创意永不退色。真是快乐的时光。"





B.C.

Xbox 版 / 取消于 2004 年

原始人与恐龙，谁会错过如此有趣的游戏题材？热衷于将人类文明史变成创意之作的彼得·莫利纽对此有更大的野心。玩家扮演的一群勇敢原始人，将会在自然界残酷野蛮的生存之争中走向食物链的顶端。本作由狮子头的卫星工作室 Intrepid 开发，但它仍然是一个极具野心的项目。

Alex Cullum 也担任了《B.C.》的首席设计师，他说："这款游戏是一个真正的沙箱，它主要围绕探索以及与环境的互动，还有一个生态系统，可以通过发现弓箭、取火等让你的部落更加先进。你要通过对生态系统的管理让你的部落生存与繁衍。游戏中的一切都是通过引擎模拟的，包括物理系统、火焰甚至生态系统与食物链。实际上这就是本作最大的设计挑战所在，行动的结果往往难以预测。比如火焰系统，很可能会发展成难以收拾的燎原野火，而这会将帧率降低到令人发指的地步。生态系统也产生了许多问题：食物链得到了真实的模拟，渡渡鸟处于食物链低端，再往上有肉食鸟，到最后有霸王龙。就连食物的生长速度都是真实模拟的，对食物链也会产生影响。就算玩家不在，各种生物也是在互相猎杀以求生，保持着生态的平衡。但这也意味着玩家的行动很可能会导致整个生态体系的失衡。如果猎杀太多的渡渡鸟，不仅你的部落今后要饿肚子，处于上几层食物链的生物也可能饿死，他们在饥饿之下，也会更频繁攻击部落的群居之处。而如果猎杀太多的食肉鸟，又可能导致渡渡鸟过度繁衍，造成其他方面的生态破坏。

无论如何，《B.C.》公布之后引起了业界的广泛关注，那神秘的原始天空、金黄色大草原、山脉、山洞以及无数的恐龙，这一切都可以自由探索，人们还可以用棍棒互相殴打。

Cullum 说："这游戏本身是虚构的史前时代，大约在公元前 1000 万年之前的感觉，是实际上并不存在的穴居人对恐龙，但是又让人觉得非常真实。穴居人甚至有自己的语言。不管怎样，我们希望大家觉得它是靠谱的。游戏完全围绕着如何生存，这不是美化暴力，而是杀与被杀的基本生存法则。"

那么，究竟是什么原因导致《B.C.》的取消呢？"问题就在于开发时间太长了。一切都没问题，我们已经到了将所有细节进行汇总的阶段，正准备向玩家提供试玩版以获取他们的反馈。最后，该项目本身的野心导致它的陨落。我绝对相信《B.C.》会成为一个真正独特而美丽的游戏，但是要花多长时间才能做好又是另一个问题了。"Cullum 说，直到现在他仍然相信《B.C.》是他见过的最美丽的游戏之一。"看着太阳从营地的上方升起，看着你的部落为生计而忙活，这是永远也不会无聊的。俯瞰平原，看着恐龙成群结队的行走与猎杀，真是令人难忘。团队里的所有人每时每刻都相信'这一定会成为一个惊世之作'。"

《B.C.》中的许多特色在今天都已十分常见，包括昼夜循环、物理模拟等，但在当时仍可算是高端前沿技术，而且它创造了一个活生生的原始世界，这是其他游戏从未做到的。可惜的是后来 Intrepid 才意识到按照这样的野心，游戏可能永远也做不完，那时有人提出取消自由性，把它变成一款一条线打到底的游戏。但这就失去了游戏的核心乐趣。与其继续浪费人力财力死撑下去，不如让它就此成为历史。







part.4 Milo & Kate



X360 版 / 取消于 2010 年

E3 2009 微软发布会的最后，彼得·莫利纽向全世界公开 Milo 之时，整个业界都被吓到了。无论是《光环》还是《COD》，与这个革命性的 DEMO 相比都显得黯然失色。它是如此的不可思议，以至于我们怀疑狮子头工作室是不是突然获得了火星科技。

Milo 项目其实最早从 2001 年就开始了。在《黑与白》的开发工作结束之后，狮子头工作室开始从事一个"情感 AI"的新项目。该项目的代号为 Dimitri，这个名字是莫利纽的教子之名。之后"Project Dimitri"走漏了风声，一度被认为是《神鬼寓言 II》的开发代号。直到 2006 年，莫利纽才对外表示这是一个单独的项目。多年来，Dimitri 计划一直都只是一个实验项目，所以开发阶段并未有任何消息对外公布。在后期的访谈中，莫利纽开始将该项目称为"Project X"。

直到 E3 2009，莫利纽的这个神秘项目总算大白于天下。莫利纽事后在 Eurogamer 的采访中确认 Milo 就是之前大家所说的 Dimitri。这是为 Kinect 开发的一款游戏，叫做《Milo & Kate》。在游戏中，玩家将会与一个 10 岁的孩子互动，游戏刚开始时可以选择性别，男孩为 Milo，女孩为 Millie。而 Kate 是他 / 她的狗。虽然相关的 AI 技术从 2001 年就开始研究，但与 Kinect 相关的内容是从 2008 年 12 月才开始制作的。游戏中也预定加入虚拟商店，可以购买付费道具。游戏讲述 Milo 刚刚与父母和 Kate 从伦敦搬到新英格兰，玩家扮演的是他的一个朋友。

Milo 最神奇之处并非 Kinect 的操作方式，而是其宛如真人的 AI 结构，可以对玩家的行为做出真实的反应，比如与玩家对话、做各种姿势动作，在特定情况下才有普通游戏的那种预设的动作。游戏采用了一种"渐进式生成"系统，可以不断地更新游戏内置的"词典"，可以匹配谈话中的关键词，将内置的配音片段结合起来，模拟出自然流畅的的对话。这种技术在开发《神鬼寓言》和《黑与白》期间一直都在研究改进之中。



■Milo & Kate的设定图中有一艘名为Milo的船。



从技术角度而言，用狮子头工作室的技术方案确实有可能实现虚拟真人，但是当前的技术水平恐怕还达不到要求。E3 2009 的那段演示显然是存在忽悠成分的，这次莫利纽将他的忽悠本领发挥到了极致。但是从概念到最终变成游戏成品，还隔着遥远的距离。微软方面也知道，Milo 虽然看起来很牛，但是在游戏性方面不好落实，技术上肯定也存在许多不成熟的地方。用它来展示 Kinect 的革命性玩法很合适，却未必能将其变成游戏。所以虽然莫利纽确认 Milo 是一款游戏，但微软方面的官方说法一直是将其定义为"技术演示"。在 Kinect 发售之后，它对微软来说就失去了展示价值。于是 E3 2010 上就看不到它的影子。随后微软的 Aaron Greenberg 公开表示"Milo 不是游戏产品，只是内部技术 DEMO，没有打算投放市场"。

2010 年 7 月，彼得·莫利纽在牛津举办的 TEDGlobal 会议上展示了 Milo 的实际形态，会议上他坦言很难说服微软将 Milo 变成一款完整的游戏。他说："对我们来说，这款游戏最大的困难不是技术层面，而是如何说服（微软）那些人，让他们相信我们做的东西行得通，将会吸引新玩家，将成为一个让人们喜爱的游戏。"在这次公布的演示影像中，可以看到一些琐碎的内容，比如是否要拍死蜗牛，教 Milo 如何跳过石头，也有一些是将决定 Milo 人生的重要事件。进入游戏后，首先会有 45 分钟左右的教学阶段，然后玩家就会被游戏识别。接着才真正进入游戏，玩家也可以带着 Milo 展开"更黑暗的冒险"。如果说 E3 2009 的演示只是不着边际的放卫星，那么 TEDGlobal 的演示让人们看到了 Milo 的可行性——实际上玩家是无法与 Milo 随意对话的，只有在画面中的红色麦克风标志出现的时候才能对话。这就大大降低了技术难度。另外，莫利纽也提出了一个有趣的概念：Milo 的"大脑"并不是在游戏光碟里的，而是存在于云端，会随着玩家们使用率的提高，不断提高 AI 水平。也就是说，如果游戏能够发售，今后会通过大量玩家实际游戏过程中的不断分析比对，提高对不同口音的识别程度，将会识别越来越复杂的语句，以及说出更多更复杂的语句。



即便 Milo 在技术上具备了实现的可能，这种与 AI 对话，让小孩做功课、躲猫猫、做家务的游戏真的会好玩吗？不管莫利纽对它如何有信心，微软的决策者们对此项目并不看好。2010 年 9 月，Eurogamer 收到风声：Milo 已经被取消，不过相关技术会被用到《神鬼寓言》的 Kinect 新作中，包括语音识别和所谓的情感识别（分析玩家的表情并做出反应）。之后是在 2010 年 11 月，微软的 Alex Kipman 在媒体采访时说："Project Milo 从来就不是一个产品，也永远不会被当作游戏对外公布。"

GEARS OF WAR JUDGMENT

作为微软在X360时代最成功的原创游戏系列，"《战争机器》系列"累计销量已超过1880万套，销售额早已超过10亿美元。《战争机器》的越肩视点掩体式射击也成为本世代标志性的游戏类型之一。如今Epic Games正通过其下属的People Can Fly工作室开发系列最新作，而这款前传性质的作品将与以往截然不同。

审判之日 战争齿轮启动！

文 清国清城 美编 anubis

战争机器 审判日	Epic Games	动作射击
X360 Gears of War: Judgment		美版
预定2013年3月19日	1～4人	59.99美元
对应10人在线游戏模式		对应玩家年龄：17岁以上

前传启动

《战争机器 审判日》刚公布时，因为没有马库斯等熟悉的角色，导致许多玩家的不满。此外本作还有许多改动，包括操作上的修改，《战争机器 3》新出现的 Lambent 又变成了兽族，并加入了基于兵种的多人模式。

Epic Games 的产品部主管 Rod Fergusson 说："一个系列的发展过程中，难免有一些背叛。如果不稍微背叛一下顾客，就不会有足够的改变，大家就会觉得系列停滞不前。但是如果背叛得太厉害，又会失去顾客。你要不断保持其新鲜感。而走出马库斯的故事，我们才能有更多机会摸索新内容。"



■本作的场景将再现《战争机器》的破坏美学。

《战争机器 3》终结了三部曲，已经没有留下可以延续的故事。不过 Epic 还有前传故事可以挖掘。这次的故事围绕 Damon Baird，系列玩家对这个说话风趣的角色应该都有深刻印象，选择他为主角多少令人有些意外。Fergusson 说："Baird 是我们自然而然的选择，因为他很受玩家喜爱。我们做过调查，大家对他的反应都非常好。在《战争机器》三部曲中我们把每个人的背景故事都交代了一遍，唯独 Baird 没说过。我们认为这是回顾过去的好机会。"

《审判日》故事发生在《战争机器》一代的 15 年前，Baird 和 Kilo 组的其他人因为反对 COG 而受审。听证会由 Loomis 上校亲自监督，这位一向照章办事的 COG 将领指控 Kilo 组懦弱、溃逃与过失，还偷走了军事实验技术，构成了叛国罪。除了 Baird 之外，Kilo 组还有人称"科尔火车"的 Augustus Cole 和新手 Sofia 以及 Garron Paduk。

■由于兽族的埋伏，COG 运输车队全军覆没。

场景叙事

游戏的任务从事变日之后不久开始，兽族刚从地底涌出，钟摆战争刚打没多久，人们对兽族的了解不多。Baird 和 COG 的其他战士们只能不断摸索如何应对那些怪物。因为本作发生在人类与兽族之战的初期，所以敌人的数量非常多，同屏敌人数量比过去多得多。而在游戏的过程中，还将通过闪回的方式讲述更早之前发生的故事。

比起《战争机器 3》，《审判日》是一款更快节奏的动作射击游戏，不再像过去那样穿插大量过场动画。Epic 仍然会使用一些很短的过场动画穿插在激烈的战斗中，但整个故事主要都是通过战斗过程中实时展开的事件来叙述，玩家几乎没有停下来的时候。过去那种听着对讲机里的对话，在场景中慢慢摸索前进的游戏节奏将不复存在。

"我们想要在叙事方面更加自由，因此采用了两种主要方式。首先是内置型叙事，将很多故事做到场景里，如果你花点时间到处看看，将会在场景中遇到，那些故事会在你的眼前展现。另一种方法是让角色们将自己那部分的谜团解开。"

目前演示的 DEMO 中有一段所谓"场景叙事"的片段：市民们正在庆祝钟摆战争的结束，却突然遭到了兽族的攻击。街上到处是彩带飘扬，路面上覆盖着一层层的五彩纸屑。而 Kilo 组到来时，这里已经变成战场，他们要保卫 COG 的一个重要地标。

HALVO BAY

《战争机器 审判日》的舞台设定为这座原本十分富裕的城市，兽族在事变日之后不久就将其作为主要占领目标。Halvo 港是黑玛瑙卫兵学院的所在地，这所学校专门为 COG 培养精英战士。Epic 的产品部主管 Rod Fergusson 说："Halvo 港就像现在的圣地亚哥，或者二战时期的旧金山一样。是一个有很大影响力的军事基地。"



■兽族大军涌向 Halvo 港。

四人战役模式

Epic Games 面向一些媒体进行了四人合作战役模式的试玩体验。DEMO 一开始是 Baird 在讲述一起导致 COG 运输车队被烧成焦炭的一起事件。因为在运输车队的方向听到了可怕的声音，Kilo 组暂时中止了另一个任务，重点保卫 COG 的"军事荣耀博物馆"。Baird 说："那声音听起来像是某个恐怖的怪物被另一个更恐怖的怪物吃掉了。"

当 Kilo 组折返的时候，Baird 所说的恐怖怪物已经走远了。但是无数的兽族战士正向着运输车队烧焦的残骸蜂拥过来。

"我们非常高兴能将兽族的恐怖重新带给玩家，" Fergusson 说。"与兽族战斗了 6 年之后，他们已经变成二战游戏里的德国兵。变得令人太熟悉了。我们希望让玩家再次产生那种手心出汗的紧张感。"

看到兽族成群地涌过来，Baird 和他的同伴们都感到紧张而沮丧，但他们依然负隅顽抗。本作在战斗上将回归原点。敌人会不断从 E 洞里爬出来，玩家要朝着洞里扔手榴弹，将 E 洞封死。本作采用了 FPS 的操作方式，安炸弹更容易。玩家可以用 LT 键迅速投掷手榴弹，用 Y 键在主要武器之间切换，按住 Y 键即抽出手枪。不用再通过方向键选择武器会让玩家方便许多。

Fergusson 说："我们允许不断进化的游戏方式影响操作，游玩本作的战役和多人模式时，你会注意到的一点是速度快了很多。有威力更强的武器时你就不想躲在掩体后面了。"

Kilo 组击退了兽族之后，继续朝着博物馆前进。路上会看到某一面墙壁上有一个闪亮的头骨标志。检查此线索会发现所谓的"解密证词"，若将其取走，就会出现分支任务，通过回顾的方式讲述某个角色过去的故事。

将在游戏中登场的怪物类型是很让 People Can Fly 头疼的地方。之前的三部曲已经出现了许许多多的敌人类型，本作开发组不想放弃这些敌人，但是又很难在故事上给予合理的解释。所以本作加入了所谓的"解密证词"设定，即这个世界上有许多不为人知的秘密，因为这些秘密都被封锁了。

完成本作中的解密任务自然是会得到可观的分数奖励，用这些分数可以换来实用的物品，并影响到游戏方式。在这些任务中失败也会 GAME OVER。



■ Epic 表示本作将会加入大量新武器和敌人。

Kilo组出击！



DAMON BAIRD

这位爱挖苦人的天才在帮助马库斯拯救世界之前，有过一段不为人知的历史，在他的性格中有着与其搞笑天分完全不同的另一面。



AUGUSTUS COLE

过去曾是一名球员，转职为战士之后，因其行动中的狂暴表现得了个"科尔火车"的外号。Cole 参军后不久就遇到了 Baird，他们很快成为最好的朋友。



GARRON PADUK

从独立共和国联盟逃出来的民兵，来自钟摆战争的另一方，为人傲慢无礼。



SOFIA HENDRICKS

黑玛瑙卫兵学校的学生，与 Loomis 上校一样是个照章办事的人。因为事变日导致她来不及毕业就投入了战争。


■ Wretch 会越过防线奇袭 COG


■ Serapede 的电钳能够迅速除掉 COG 及其防御工事

防守之战

好不容易抵达博物馆后，玩家要在四分钟之内消灭兽族。这些兽族数量庞大，还有从 E 洞里不断涌出的爆破手。还有烦人的 Ticker 和 Theron 挥舞着有炸药箭头的弓箭。Fergusson 表示本作采用了所谓的“智能重生系统”，简称“S3”。该系统会时刻观察分析玩家的游戏情况，并智能匹配。比如你在第一轮游戏中被一群爆破手干掉，下次重来的时候出现的可能是 Ticker 和 Theron，目的就是要尽量用不同的敌人让游戏更加丰富多变。AI 系统将会计算玩家的行动、位置和难度，然后智能决定敌人的进攻方式。过去改变难度影响的仅仅是玩家和敌人的 HP 长度，而在本作中会改变出现的兽族数量。

进入博物馆后，Kilo 组将遭遇“黑玛瑙卫兵”，他们是训练有素的精英战士，视 Baird 的队伍为下等人，不过还是接受了他们的帮助。Kilo 组负责保卫博物馆的东馆，那里有一些岗哨枪，将他们设置在有利的防守位置后就要准备大开杀戒了。

“Horde 模式大受欢迎，我们希望找个法子在战役模式里也实现那种游戏性。”Fergusson 说。“它不仅仅是独立的模式，我们知道这种防守型的关卡很受欢迎，从一代的 Alamo 到三代的 Anvil Gate，这些任务的评价都很高。我们希望战役模式里有更多这种关卡。”

这个保卫博物馆的关卡紧张刺激，会让人玩到手心出汗。守住了东馆之后，Baird 一行人又赶到西馆，要保护那里的一些 COG 展品。在那里将会遇到本作的新敌人，Epic 很直白地称它们为“大坏蛋”。由于对方实力强大，Baird 只有指挥队友们躲到地下，而在那里又将遭遇 Serapede 和 Wretch。总的来说，这一个多小时的杀戮过程让人觉得有些像 People Can Fly 之前开发的《子弹风暴》。当然本作的重点并非战役模式，而是多人模式。





OverRun 新模式

《战争机器 2》开启的 Horde 模式在业界极具指引意义，与三个伙伴一起，击退一拨又一拨敌人的进攻，说起来简单，玩起来可真是令人全情投入。此后类似的游戏模式在其他游戏里广泛出现，但都无法达到《战争机器》系列”的高度。而《战争机器 3》在此基础之上又加入了塔防的要素，还加入了 Beast 模式，玩家可以控制兽族。《战争机器 审判日》将 Beast 模式和 Horde 模式结合，变成了 OverRun 模式。

“我们开始宣传《战争机器 3》的时候，大家一直问我们为什么要有合作的 Horde 和 Beast 模式，为什么不能是对战型的?”Fergusson 回忆说，“所以当我们开始制作《审判日》时，就决定朝着这个方向试一试。”

OverRun 模式包含两局限时的五对五战斗，双方分别扮演 COG 和兽族。COG 方面必须守住三个主要目标，其中两个是封住的 E 洞，还有一个是发电机。Epic 表示成品中打算用黄昏之锤灯塔取代发电机，这样只要成功守住，就可以用太空激光瞬间消灭兽族。每次兽族打开一个封住的 E 洞，Kryll 就会冲向地图，让 COG 血流成河，该 E 洞就会成为兽族的新重生点。

守住地盘从队伍兵种配置良好的平衡性开始。玩家可以看到队友们选择的兵种，每次死后都可以重新选择，弥补之前队伍搭配的漏洞。四个兵种都有独特的能力特征和武器。选择士兵，标准配置是链锯枪和 Boomshot，可以向队友提供物资补给，只要朝着队友的位置投掷手榴弹，就会自动变成弹药箱。在 OverRun 模式中要时刻准备投掷手榴弹和换武器。Epic 鼓励玩家频繁使用各自兵种的特殊能力，使用完特殊能力之后，只要隔 5 到 15 秒就可以再次使用。这样士兵就可以不断投掷弹药箱，基本上不用愁子弹不足的问题。

如果选择的是工程师，其特殊能力就是可以即刻造出一个自动炮台出来，这对于应付猛冲过来的 Wretch 们非常管用。此外工程师还能修复尖刺路障，让兽族难以前进。如果有个士兵在旁边不断帮他补充弹药，就是最好的组合。如果扮演的是军医，可以朝一群伙伴之中投掷复原气弹，在这种气体覆盖范围内的伙伴会回复 HP，甚至可以救活倒下的队友。侦察兵的射程远，可以爬到高处有利位置狙击敌人，也可以投掷透光弹，让队友能够看到隐蔽处敌人的 X 光成像。

兽族出击


■会恢复其他敌人体力的Kantus应该是COG优先消灭的对象

在 OverRun 的一轮战斗后，接下来交战双方的角色调换。扮演兽族的时候，先从 Ticker 的猛冲开始比较稳妥。这种行动速度快、可当炮灰的怪物会迅速突破 COG 的路障，也可以当作一个活地雷炸死敌人。操作这种怪物十分有趣，简直令人上瘾。与兽族榴弹兵配合突破敌人的防线更加有趣。兽族榴弹兵可以帮助 Ticker 占据有利位置，还可以为其补充榴弹，使其爆炸力翻番。Epic 的目的是让每一个单位都有其好玩与实用之处，添加特殊能力就是增添其趣味性的主要手段。

《战争机器 3》的 Beast 模式中有两种 Ticker，分别是 Savage Ticker 和普通 Ticker，一种会吞噬防线，另一种会自爆。本作只有一种 Ticker，他们会与 Wretch 配合，由 Wretch 在前面冲锋，他们的吼叫声会让 COG 们暂时无法动弹，然后 Ticker 趁此机会冲入防线，在封住的 E 洞处自爆。与侦察兵一样，Wretch 可以爬到其他单位无法到达的地方，在敌后阵线造成混乱。


■ Mauler 的旋转护盾会将子弹全部弹回。

与 Beast 模式中一样，扮演最普通的兽族可以获得分数奖励，然后解锁更强悍的兵种。榴弹兵和治疗型的 Kantus 都能骑乘 Bloodmount，这样就能快速冲向前线，特殊能力的间隔时间也将减半。Corpser 和 Mauler 是兽族最重型的猛攻型兵种，蜘蛛腿的 Corpser 会以千钧之力连续猛击防线和 COG 战士，当 HP 下降到太低时还会潜入土中。Mauler 挥舞着连枷，还有一个能挡开子弹的盾牌，其特殊能力是尖刺护盾高速旋转，将子弹全部弹回到 COG，并冲破防线。

在 OverRun 模式中扮演兽族的关键是要不断发现新策略。一个有效的战术是让重型的大家伙冲锋，瞅准 E 洞猛攻，将洞口打开后，成千上万的 Kryll 涌出来，将 COG 们撕成碎片。

开发新多人模式时，设计具有良好平衡性的地图是关键，尤其是 OverRun 这种特殊的多人模式。为了实现更好的平衡性，Epic 参考了许多成功的作品。Valve 的《军团要塞》就是本作的一个重要灵感来源，本作还融入了《DOTA》等竞技场式网游简洁的地图设计，玩家可以走的路不多，一般只有两条主要线路，玩家行动的关键是如何制定有效的战略配合方式，而不是记地形。


■屋顶地图有一些狭窄的瓶颈处，有不少适合狙击的有利位置

■这座军事化岛屿是目前已公布的两个多人模式地图之一。

新地图预览

目前内部演示的地图有两个，一个是屋顶高处，还有一个是军事化岛屿。屋顶地图有一些狭窄的瓶颈处，有很好的狙击点，还有许多隐藏的通风管道可为 Ticker 所用。岛屿地图比较开放，榴弹兵可以躲到火车里，然后往 COG 战线后方投掷炸弹。在每一条路线的兽族一方附近，任何 COG 战士一旦碰到其防线上的毒墨水就会立刻身亡。

从试玩情况来看，《战争机器 审判日》的多人模式非常令人上瘾。People Can Fly 对于网战乐趣的精髓把握得恰到好处。相信 2013 年春季，本作将成为 Xbox LIVE 上最热门的游戏。



二つの"意志"が交錯する

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3

本作是由人气动画《火影忍者 疾风传》的改编的"《终极忍者风暴》系列"第三作。凭借原作多年来积累的粉丝，加上还原度高、角色丰富、战斗流畅爽快等特色，该系列在全球范围内都广受欢迎。明年即将发售的本作虽然尚未清楚剧情会讲述到哪里，但从TGS的试玩表现来看，新的战斗场面也是相当恢弘壮阔，火影粉丝们千万不能错过。

X360	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NBGI	动作
	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム3		日版
	预定2013年春	1~2人	售价未定
	无对应周边		

新登场角色

山椒鱼半藏（秽土转生）

毒之传说忍者

前雨忍村的首领，传说中的顶级忍者，曾给予自来也、纲手、大蛇丸木叶三忍的名号。死于拥有轮回眼的长门之手，后被兜用"秽土转生"复活并参加第四次忍界大战。

三船

瞬之居合流

统领着铁之国众侍的大将，擅长居合流。多年前曾败于山椒鱼半藏，自此之后开始贯彻自己的信念，慢慢磨练自己，并且最终击败了藉由秽土转生的半藏。

达鲁伊

雷影的右腕

云忍村的忍者，作为雷影的右腕率领着第一部队。黑色雷遁的惟一继承人，拥有"岚遁"的血界极限。忍界大战中击败了秽土转生的金银角兄弟。

觉醒系统再次增强？

前作中发挥着能瞬间逆转战局重要作用的“觉醒系统”本作再次强化，部分角色能自由地在需要的时候发动觉醒，觉醒之后无论外貌还是动作都发生极大的变化，甚至有些强力的招式在觉醒之后才能使用。





鸣人的觉醒

◀鸣人觉醒之后，身上缠绕着九尾的查克拉，外貌也发生了很大的变化，能力更不用说大幅提升了。

《龙珠》联动服装公布！

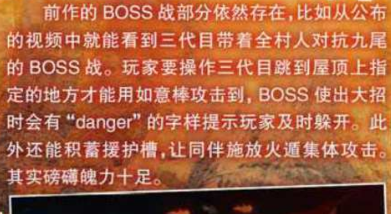
不久前，官方还公布了与《龙珠》联动的特别服装。这套服装将会作为海外预约特典的DLC码推出，也就是说，预约日版反而是拿不到这套服装DLC的，当然以后是否会追加目前不得而知。

临场感拔群的BOSS战

前作的BOSS战部分依然存在，比如从公布的视频中就能看到三代目带着全村人对抗九尾的BOSS战。玩家要操作三代目跳到屋顶上指定的地方才能用如意棒攻击到，BOSS使出大招时会有“danger”的字样提示玩家及时躲开。此外还能积蓄援护槽，让同伴施放火遁集体攻击。其实磅礴魄力十足。



▲九尾袭击木叶的时候，年轻（相对来说）的三代目带领着一众部下奋力抵抗。









◀▲众忍者用火遁之术集体攻击。

原作中大量经典战斗均被收录！

原作中，鸣人为了控制九尾的力量必须与其战斗。游戏中玩家将能亲身体验到这场激烈的对抗。九尾会使出尾兽玉等大范围招式攻击，面对三代目老头率领一群人才能抗衡的对手，鸣人能否战胜？





▼鸣人的妈妈辛久奈会在这场战斗中起着举足轻重的作用。



波风水门VS假面之男（宅）

在三代目一行人跟九尾死斗的另一边，水门与蒙面男展开激战，熟悉原作的同学肯定知道他的真实身份吧。





不同的限定版套装

值得一提的是，本作的还推出了“Will of Fire Edition”以及“True Despair Edition”两套限定版，两个版本除了封面不同之外，还分别附带了鸣人和佐助的手办以及两张OST集。只不过，这两套限定版仅欧版才有……

地球防卫军4

X360 动作 ■地球防卫军4 ■无对应周边 ■D3 Publisher ■2013年

本作是由D3开发，以近未来兵器对抗外星生物的动作游戏，玩家将扮演地球防卫军中的一名成员，跟其他同伴与外星生物展开激战。作为系列第四部作品，本作增加了全新的兵种，载具和武器也增加了不少，使得游戏的玩法更加丰富。［文：宇宙人］

全新兵种——空爆诱导兵

从地上给予航空部队诱导帮助的兵种，负责指示攻击目标的位置，传达迫击炮、巡航导弹发射的发射指令。甚至能申请运输车辆。能使用与普通的陆战兵和飞空女士兵不同的两种武器。运输车辆的种类也可以设定，下面就为大家介绍这兵种的代表能力吧。



长距离支援攻击邀请



在特定地方设置作为投掷标记的烟雾，然后就能申请让迫击炮或者巡航导弹攻击该地了。虽然申请之后到正式攻击还要经过一些时间，但都是一些重火力武器，能够将该地的敌人一网打尽。

锁定兵器支援





对指定目标使用了锁定标记之后，我方的其他士兵使用锁定兵器时就能更加迅速地锁定，锁定范围、目标数也会大大提升。

支援单元设置

能够在任意地方设置支援装置，设置之后，其他部队只要走到装置附近就能回复耐久值或者得到其他强化效果。而且效果不仅对我方部队有效，对游击队或者埋伏队伍都能发挥效果。



特殊炸弹

空爆诱导兵是擅长安置炸弹的兵种，能够装备各种诸如射出式、指向性地雷或者设置型爆弹，利用遥控器能随意将它们引爆。



固定炮台设置

在指定地点设置专门对抗巨大生物的自动攻击兵器，这些装置会利用摄像头和传感器对敌人进行自动识别并发出攻击。



全新的搭乘兵器

SDL1

跨斗式摩托车，边车部分设置了机关枪，拥有良好的机动性。2017年的战斗中暴露了SDL2耐久度不足的问题而重新设计。边车上的机关枪对抗巨大怪物效果出众，而且也能向侧边射击。

装甲救护车

用作支援步兵的装甲车，能够进入战场，给士兵们提供弹药补给，作为简易基地使用的车辆。为此，车体有非常厚重的装甲覆盖着，内部还有治疗救护设施。能够容纳一定量步兵进行治疗。

进化的最强战斗兵器——BM03

通过空爆诱导兵的请求，空投到战场上兵器。拥有顶级的火力以及出色的机动性，对抗大型生物最有利的武器。甚至拥有一定程度的飞行能力。





强化了近战能力的BM03，配备火焰发射器和贯通钢铁霰弹等强力装备。

武装装甲车辆

能够搭乘4人的装甲车，负责士兵运输的任务，车身配备的大炮能轻易突破大型生物群。



Muv-Luv Alternative: Total Eclipse

X360 文字冒险 ■マブラヴ オルタネイティヴ トータル・イクリプス ■5pb. ■无对应周边 ■2013年2月28日

［文：宇宙人］

本作是文字冒险游戏"《Muv-Luv》系列"的最新作，系列凭借庞大科幻的近未来世界观以及优秀的剧情赢得了不少的人气。而本作原是系列中的一部小说作品，曾于今年7月份动画化。游戏版将会完整收录小说以及动画中的故事，让玩家一次体验作品精彩波澜的故事。



人物介绍

勇哉·布里奇斯（声优 小野大辅）
美国陆战技术部队出身的优秀士兵，军阶少尉。作为"XFJ计划"首席开发者被派遣到阿拉斯加州的基地。

篁唯衣（声优 中原麻衣）
守护日本的将军家的帝国斯卫军卫士，军阶中尉。为了不辜负家族的名声而严于律己，性格认真。

克丽斯嘉·巴切诺娃（声优 生天目仁美）
苏维埃联邦陆军实验部队成员，军阶少尉。拥有远远凌驾于众人之上的实战能力。与辅座的同伴伊妮亚两人被合称为"红之姐妹"。

伊妮亚·谢斯切娜（声优 能登麻美子）
与克里斯嘉一样隶属于苏维埃联邦陆军的实验部队，军阶少尉。外貌看上去比较年幼，但实力却丝毫不下于克里斯嘉。

对BETA战用战术机

武御雷
篁唯衣专用机体，作为将军家和斯卫军专用机而开发出来的第三代机体，于2000年被日本帝国斯卫军采用。以优越的近战格斗能力为豪。

不知火·贰型
勇哉驾驶的试验机，在不知火·壹型的基础上安装了美国制造的组件，令机体的运行时间更持久，飞跃能力也更强。

魅影破坏者 决斗区域

X360 动作 ■phantom breaker battlegrounds ■5pb. ■XBLA ■2013年

［文：宇宙人］

去年由5pb.开发的格斗游戏《魅影破坏者》虽然素质实在不敢恭维，但奇幻的世界观加上精美亮丽的人设，以及跟"空想科学ADV"系列联动的要素还是吸引了不少玩家的眼球。当然，难得的题材不能就这样浪费掉，格斗游戏不行的话，做成别的类型也可以的，对吧？于是，这款《魅影破坏者 战斗区域》的清版过关游戏就诞生了。

本作继承了《魅影破坏者》的世界观，故事讲述神秘男Phantom为了取回自己被封印的强大力量（中二病？）而开始策划一场阴谋。他将名为F.A的武器赋予拥有特殊能力的年轻人们，让他们互相决斗，并且承诺实现获胜者一个愿望。实际上是想让F.A的碰撞令时空产生裂痕，从而解放自己的力量。破邪一族的女孩九纹稚擦觉到Phantom的阴谋，并与美琴合作。与此同时，刚从Phantom的诱惑中逃脱的女忍者柚叶和立志当正义伙伴的女仆唯月汇合，四人联手阻止Phantom的阴谋。



本作中原本等身比例的人设全部变成2头身，支持4人一起合作闯关。每个人物独具个性的招式在新的游戏形式下相信会有更爽快的表现。目前官网上公布了4名参战角色，包括：美琴、稚、柚叶、唯月，不过在游戏画面中还能看到心爱等角色，相信以后其他角色都会陆续参战吧。



▲支持4人一起合作，此外还有升级的概念？



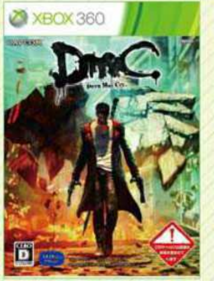
▲唯月的超巨型金属弹头必杀技，相信其他角色也会有如此华丽的必杀技。



▲除了一般敌人，还要联手对抗大型BOSS。




■真・北斗无双


■鬼泣 DMC


■死亡空间 3


■潜龙谍影崛起 复仇

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 1 月					
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ~ Bitter ~	Boost On	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
5 日	黑帮之城	Omerta: City of Gangsters	Kalypso	模拟经营	美版
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD – FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	MuvLuv Alternative : Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作
2013 年春	命运石之门 线性拘束的树状图	文字冒险	2013 年 3 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

文 BrainlessCat 美编 一刀



神鬼寓言：旅程 | Lionhead Studios | 动作
X360
Fable: The Journey | 美版
2012年10月9日 | 1人 | 59.99美元
Kinect专用 | 对应玩家年龄：13岁以上

本作是为数不多的可以全程采用坐姿的体感游戏。虽然游戏整体素质只能说是中规中矩，攻击系统的瞄准判定也稍差一些，但是好在游戏整体难度偏低，对于成就犯和喜欢体感游戏方式的玩家来说值得一试。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时
有无会错过的成就	1 个
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	Kinect 必须

全成就流程攻略

游戏的成就难度不高，主线故事完成后会解锁大部分成就，除了记得在闪光的圆圈处停车开启箱子外没有任何可能错过的成就，之后在街机模式中完成遗漏的杀敌成就以及全金牌挑战即可达成全成就。

主线故事成就

开阔的前方道路 20点

成就说明 您的故事已经展开，但旅程的终点会在哪里呢?

成就拿法 流程相关



阳光救星 20点

成就说明 您暂时逃出了噬魔怪的魔掌。

成就拿法 流程相关

掌握自己的命运 20

成就说明 护手的力量现在是您的了，但您也必须接受拥有护手的重担。

成就拿法 流程相关

自由自在 20点

成就说明 您从霍比人的手中救出弗古斯，奖励呢? 就是歌声和豆子汤。

成就拿法 流程相关



咻 20点

成就说明 您成功把狼人切成两半。

成就拿法 流程相关

出乎预期 20点

成就说明 噬魔怪死了，弗古斯也已经安息。英雄，您再也无法回头了。

成就拿法 流程相关

进入地底 20点

成就说明 您成功离开剑冢，不过大多数人都会失败。

成就拿法 流程相关

哎呀，诺迪希真是可怜啊 20点

成就说明 您成功让一队蠢士兵安息。现在，该让另一个世界来烦恼它们的问题了。

成就拿法 流程相关

终身职业 20点

成就说明 您打烂了某样东西，粉碎了某人赖以生存的计划。您是真正的英雄。

成就拿法 流程相关

痛下决心，突出困境 20点

成就说明 蛇妖女已经死了。还是说，那只是场梦境而已?

成就拿法 流程相关

回家的慢慢长路 20点

成就说明 您终于赶上卡特兰的脚步。但现在，轮到你必须在车队前带路了。

成就拿法 流程相关

别停止相信自己 100点

成就说明 您完成了旅程。玄天巨塔被摧毁了，阿尔比恩通向全新的未来。

成就拿法 流程相关

马车辗死 10点

成就说明 您用马车辗死 1 名敌人。

成就拿法 流程相关

快乐的露营者 20点

成就说明 您已经尝试过每项营地活动了。

成就拿法 进入营地后有治疗、打水、摘苹果、开宝箱 4 项内容，都完成后解锁成绩。

让英雄上车 5点

成就说明 在马车里挂上英雄布偶。

成就拿法 当玩家在宝箱中获得人偶后，左臂向左侧伸直可以呼出菜单，进入“收藏品”后选择“浏览收藏品”，选择任意一个布偶并挂在马车上即可解锁成就。（玩过《神鬼寓言英雄》的玩家在游戏开始时自动解锁一个人偶）

小不点 10点

成就说明 您购买了 5 项升级项目。

毛头小子 20点

成就说明 您购买了 10 个升级项目。

无敌攻击 30点

成就说明 您已经把某项法术完全升级。

英雄 30点

成就说明 您购买了 15 个升级项目，您真是货真价实的英雄。

成就拿法 在流程中杀敌或者取得绿色、蓝色光球可以增加经验值，当屏幕左上方出现数字时，可以对自己或者坐骑进行升级，流程结束前所累积的经验完全可以升级 15 项内容。

每次开箱子，都要承担后果 30点

成就说明 您开启了 15 个箱子。

成就拿法 这是本作流程中惟一有可能错过的成就，不过难度不大。除了在营地可以找到宝箱外，在途中会遇到发光的搜索地点（非常明显的大光圈），只要在光圈内举起双手让马车停下，即可自动进入搜索的宝箱的场景，只要不是故意错过，流程结束前开启 15 个箱子没有任何难度。

哇哇呜 5点

成就说明 您在矿车滑行时把双手伸到空中欢呼。

成就拿法 进入矿车后把双手高举即可，在故事模式中错过后可以在街机模式的第三章完成。

美味烤鸡 10点

成就说明 烤鸡的香味是世界上最迷人的味道。

成就拿法 在“剑冢”流程中进入洞穴后，会在两个霍比特人身后看到一个在火炉上的铁架，利用火球术击中铁架上的公鸡即可。故事模式中错过后可以在街机模式的第九章完成。

为何愁眉苦脸 10点

成就说明 您为塞伦治疗了 10 个伤口。

成就拿法 在休整期间累计为坐骑治疗 10 次即可解锁。

我曾经是个冒险家 10点

成就说明 直到我的马中了一箭，不过他好多了。

成就拿法 在休整期间累计为坐骑拔出 3 支弓箭。

真逊的巨魔 20点

成就说明 您毫发无伤的完成了与巨魔的战斗。

成就拿法 在摘取青苹果后会触发同巨魔的战斗，巨魔的攻击手段比较单调，注意躲闪石块和震波即可。故事流程中错过的话可以在街机模式的第五章中重新尝试。

杀敌类成就

看招 10点

成就说明 您投掷物品杀死3个敌人。

成就拿法 投掷物品包括箱子、矿车以及炸药桶，在霍比人集中的情况下推荐使用炸药桶，没有什么难度。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

轰 20点

成就说明 您用炸药桶杀死了 10 个怪物。

成就拿法 多利用场景的炸药桶累计杀死 10 名敌人即可。

超大火球 10点

成就说明 您用 1 个火球就杀死了 3 个敌人。

成就拿法 参照解决害虫。

解决害虫 10点

成就说明 您在 5 秒钟内就杀死了 10 只蜇人蜂。

成就拿法 主线过程中如果错过的话，在街机模式地第八章：绝境荒原圆形竞技场中完成，清理好牢笼出来的两波怪物后，屏幕中会陆续飞出 10 只蜇人蜂，2 个升级过后的火球术即可将全部敌人搞定。

反击炸弹 10点

成就说明 你用霍比人的炸弹炸死他自己。

成就拿法 参照反击学。

反击学 15点

成就说明 您利用了 15 个敌人发动的攻击来杀死他们自己。

成就拿法 当敌人进行投掷攻击时，抬起左臂挡在胸前即可将炸弹、石块或者弓箭反弹回去，使用这种方式杀死 15 个敌人即可。

近在眼前 10点

成就说明 您一点都不害怕狼人。

成就拿法 先打掉狼人大部分的血槽，等待出现扑向玩家的特写镜头挥臂攻击，杀掉后解锁成就。

死亡路肩 10点

成就说明 您让行进中的敌人因撞到东西而死亡。

成就拿法 在骑马或是矿车的战斗场景中，利用推引术抓住敌人，向左或右侧拉动，使其掉下悬崖即可。

马车大决战 20点

成就说明 好的马车夫随时都会用手握住缰绳，除了要杀死怪物时以外。

成就拿法 主线故事中会出现驾车同敌人对战的场景，在马车上累计杀死 30 名敌人解锁该成就。

黑武士的反攻 10点

成就说明 您完全拆解一位死灵人

成就拿法 死灵人有三部分可以拆解，左右的武器（或盾牌）以及头部。使用推引术抓住死灵人先分别向左右两侧挥臂，第三次向上挥臂扯掉他的脑袋。

酥烤怪物 10点

成就说明 您用 200 度的高温燃烧，这就是他们叫您推入岩浆先生的原因。

成就拿法 使用推引术将敌人推入岩浆即可，流程中如果未能解锁的话，在街机模式的第六章烈焰熔炉有大量机会可以把狼人推入岩浆中。

抛耍霍比人高手 10点

成就说明 您把霍比人当作球抛来抛去，一定会有马戏团想要您加入他们的演出。

成就拿法 使用推引术抓住霍比后向上抛起，在霍比人落地前再抛一次即可解锁。

空中连杀 30点

成就说明 您杀死了 20 个腾空敌人。

成就拿法 使用推引术将敌人抛起，在敌人落地前杀死即算作一次。

50亿烛光的威力 10点

成就说明 您施展了一次光明术，就燃尽了 3 个怪物身上的腐朽血影。

成就拿法 学会光明术后会遇到腐朽血影附身的敌人，只要有三个敌人的时候发动光明术即可。

善用魔力 20点

成就说明 您释放出无与伦比的法术威力，真是精彩啊。

成就拿法 使用四种不同魔法来干掉一名敌人。血量少的敌人经不住玩家的 4 种攻击，推荐游戏后期解锁（如精英死灵人），分别使用推引术（或升级后的光明术），魔法术，火球术以及魔力角锥术（该魔法威力较大，留在最后使用）杀死敌人。



小事一桩 10点

成就说明 您用 1 个魔力角锥术就杀死了 3 个敌人

成就拿法 主线过程中错过的话，建议在街机模式的第十一章：妖女之战中完成。游戏开始后会出现三个腐朽血影的霍比人，使用推引述抓取敌人并将他们抛到地上，用这种方法慢慢磨掉他们的血槽，等敌人血量所剩无几时使出引导魔力角锥术即可（向屏幕的一侧发出魔力角锥术后再向相反的一侧挥手）。该成就需要些耐心，可能要多次尝试才能掌握好磨血的方法。

攻击高手 20点

成就说明 您杀死了 500 个敌人

攻击大师 40点

成就说明 您杀死了 1000 个敌人。

成就拿法 故事模式完成后可以累积约 700 的杀人数，再完成街机模式可以达成千人。

街机模式成就

真希望我有脑袋 30点

成就说明 您花了好几个小时与花朵协商，然后打爆稻草人的脑袋。

成就拿法 在街机模式一共会出现 20 个稻草人，玩家需要打爆这些稻草人的脑袋来解锁成就（左右手攻击都可以）。下面是 20 个稻草人的具体位置：

第一章：岩虱

1. 第一次需要利用岩石堵住洞口的时候，稻草人出现在右手边。

2. 临近结尾处，堵住两个洞口后在道路上方的中央。

第二章：荆渊森林霍比人

3. 在一座小桥上打倒右边和左边的敌人后，稻草人出现在下个场景的左侧木屋的窗户中。

第三章：刮脉霍比人

4. 起始位置的正上方。

5. 轨道最后阶段，左侧山崖上。挥胳膊

第四章：防守伍德西德

6. 追逐白狼的最后阶段，道路的右侧。

第五章：荆渊森林巨魔

7. 起始位置，屏幕中央靠右侧。

第六章：烈焰熔炉

8. 第一条走廊左侧的最后一根柱子旁。

9. 第二道门开启后，屏幕的左侧。

第七章：噬魔怪之战

10. 视角第一次左转后，屏幕左侧的木块处。

11. 视角第一次右转后，远景处的岩石左侧。

第八章：绝境荒原圆形竞技场

12. 铁栏开启后，入口的右侧。

第九章：剑冢

13. 起始点前方石桥的左侧。

14. 进程 1/3 处，连续上两个台阶后，前方迷雾的右侧。

第十章：石护所

15. 第一次切换场景走上石梯后可以在右侧找到稻草人。

16. 第二次遇到精英骷髅（从左侧的城门出现）处的场景中央。

第十一章：妖女之战

17. 第一次自动切换位置后，屏幕左侧的石块旁边。

第十二章：回音丘的腐朽血影

18. 进入一座残破城堡后可以在最右侧看到（此时还不能击中），待正前方的城墙上出现两名敌人后，稻草人才进入玩家的攻击范围。

第十三章：深谷

19. 关卡结尾处先不要拉动机关打开大门，在屏幕的左上方可以看到稻草人。

第十四章：最终决战

20. 起始位置的右侧，稻草人在坠毁石柱和直立石柱的夹角处。

连环高手 20点

成就说明 您在街机模式中，连环杀敌已经达到 40 了。

成就拿法 参照金牌高手。

毫发无伤，通关斩将 20点

成就说明 您成功的完成最终决战，而且没有受伤。

成就拿法 参照金牌高手。最后同妖女对决的时候需要在特定时间内完成正确的攻击，否则魔女会对玩家进行攻击。绿色－推引术，蓝色－魔法术，火色－火球术，粉色－魔法角锥术。

奖牌新手 10点

成就说明 您在街机模式中获得第一块奖牌。

铜牌新手 20点

成就说明 您已经在每个街机模式挑战中获得铜牌。

银牌老手 40点

成就说明 您已经在每个街机模式挑战中获得银牌。

金牌高手 60点

成就说明 您已经在每个街机模式挑战中获得金牌。

成就拿法 街机模式的得分由杀敌分数、时间奖励、风格奖励以及剩余血量奖励四部分构成。绝大部分关卡需要无伤通关才能获得金牌评价。无伤听上去有些难度，但实则非常简单，只要玩家及时抬起左臂格挡或者使用推引术就可以化解敌人的攻击（震荡需要左右摆动躲避）。无伤的目的是为了保证连击数，拿到更多的得分加成，在街机模式中遇到攻或守的时候永远选择防守即可。



文 华尔兹 & 阳光成员绝地战警 美编 一刀

《光环》这部史诗终于由343工作室接手，翻开了新的篇幅。此次由士官长谱写的新章，承载了太多的期许，然而结果不负众望，制作组成功完成了使命交接。建议许多没有接触过《光环》，或者仍对该系列存有质疑的玩家，借着《光环4》的机会来迈出第一步，相信在你通关游戏的单人传奇难度之后，你也会像我一样，成为一名新的系列死忠。

光环4	Microsoft	主视角射击
X360 HALO 4		美版
2012年11月6日	多人在线	59.99美元
对应Xbox Smart Glass		对应玩家年龄：17岁以上

敌人特性及对敌守则

对敌技巧是玩家需要熟练掌握的，虽然游戏中敌人种类不多，但每一种敌人都充满个性和特点。其站位、配置都会影响玩家的每一步行动，在传奇难度下深知每一个敌人的特点是攻破的要点之一。

星盟敌人

野猪兽 Grunt



对付野猪兽最简单的办法就是用UNSC手枪点头，用其他武器的话野猪兽在传奇难度下会显得异常耐打，建议开启野猪兽派对的骷髅效果，以此来确定完成爆头。野猪兽平时一般持电浆手枪、针刺枪，高级兵种还会拿燃料炮，用DMR和BR等武器能够一枪爆头，失去精英等高级兵种的领导后到处乱跑，而有时候则会手持电浆手榴弹跟你玩同归。

豺狼 Jackals

豺狼无护甲，使用的武器攻击力不高，对付起来没什么压力，不过躲在盾牌后面的豺狼比较麻烦，熟练射击其缺口是对付他们的不二方法。豺狼行动敏捷，左手手持能量盾，能够反射实弹与能量武器，但是一旦承受攻击过多就会失效；射击缺口可以造成豺狼的硬直，为下一步攻击创造条件，同样他也可以被一枪爆头。豺狼狙击手是传奇难度下最需要优先干掉的敌人之一，他们会在远处拿着光束步枪射击，头上有较为醒目的光束，要特别注意优先解决，一旦中枪就会被破甲，传奇难度甚至有可能被一击必杀。

精英 Elite

精英应该是初学者玩家在游戏中非常不愿意遇到的敌人，其实只要方法得当，杀精英简直易如反掌。方法很简单，新手玩家平时在对付精英时往往会忽略电浆破甲的作用，拿到电浆后蓄力将精英破甲，之后只要用UNSC的手枪点头即可，两把手枪在手，比端着两个步枪厉害多了。精英一般单独或三三两两出现，要优先解决手持重型武器的精英，比如拿光剑、燃料炮的精英。推荐使用DMR等武器在远距离狙杀。其中光剑精英压力最大，向玩家袭来时切记不要慌，从容面对。

猎人 Hunter



猎人是游戏中最耐打的敌人，不过并不意味着他们是最难对付的，主要是游戏单机部分大多数遇到猎人的情况附近都有大范围爆炸性武器，利用这些武器配合手雷可以很快将他秒掉。其次猎人的行动力相对迟缓，距离远的情况下猎人的燃料炮范围和威力都不小，最佳方法为在其附近徘徊，诱使猎人使用近身攻击，很容易跳开，之后再瞄准弱点猛轰即可。

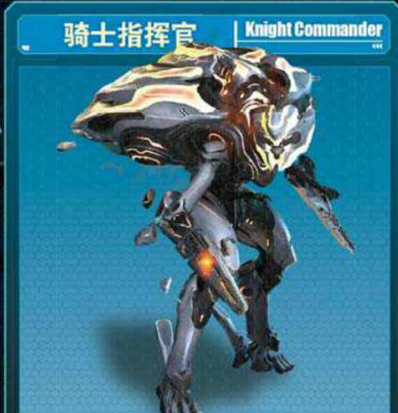
先行者敌人

骑士 Knight Lancer



作为新增敌人，骑士在各方面都可以称作是玩家的噩梦。它们的武器分为战刀、光线步枪、散射步枪和压制实光枪这几种。普通骑士一般只会用扔雷和瞬移后挥刀来攻击玩家。在对其连续攻击时，对方仍有可能利用瞬移技能来到玩家面前，此时一定要边退边打，以防万一。骑士除了拥有类似精英的护甲外，还可以在战场上布置"观察者"。而观察者可以对骑士进行绝对防御和无限再生。所以优先解决"观察者"是对付骑士最重要的步骤。对付骑士一样可以用电浆破甲，然后用可以爆头的武器连续点头。没有星盟武器在的情况下可以用压制卡宾来破甲。后期拿到先行者的散射枪后近距离一枪破甲，再一枪直接秒杀。

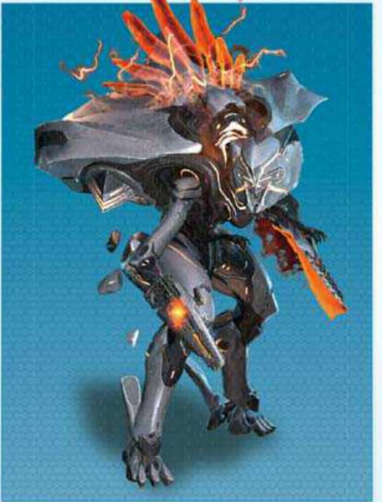
骑士指挥官 Knight Commander



相比战斗骑士稍逊一筹，不过遇到他大多数是和其他骑士配合，比较难缠。主要是其手上的焚烧加农炮过于霸道。对付它最好就是近距离交战，因为这样它不会发射焚烧加农炮。在向它逼近的时候一定要算准焚烧发射的轨道跳过去，否则的话千万不要乱动。另外，实光护盾（Hardlight Sheild）能够反射焚烧加农炮的子弹，可以利用这个技能推进。

战斗骑士 Knight Battlewagon





“骑士”种类中最强大的骑士，配备散射步枪或焚烧加农炮。所幸它们的数量并不多，多数时候是单挑，视它们的武器采取合适距离的作战方式吧。



爬虫 Crawler

爬虫的机关枪攻击威力一般，威胁不大，不过在被围攻时也比较麻烦，用UNSC手枪点它们头是最好的办法，其次推荐聚集型武器。冲锋枪之流也可以将其摧毁，不过肯定没有爆头效率高。爬虫一般是在“骑士”的指挥下充当炮灰。

狙击型爬虫 Crawler Snipe



带狙的爬虫在传奇难度下经常可以将玩家一击必杀，一定要最优先解决掉。好在带狙的爬虫一般头部附近会有红光，不难找到他们的位置。



观察者 Watcher

由骑士放置的战场辅助工具，可以增强友军的战斗力或者帮助友军治疗，它们甚至能够变戏法般地用地上未加工过的材料直接组装成爬虫或骑士。观察者还能够扔回玩家投掷的手雷。当它们和其他先行者敌人同时出现后要优先解决该目标。一般用狙击性能武器需要反复瞄准连续5枪左右可破坏，而使用冲锋枪类武器则可以冲到近处连续攻击将其秒杀。



载具分类详细介绍

UNSC载具

五花八门的载具是光环系列的特色之一，拥有载具后会获得截然不同的游戏体验以及使用不同的战斗方法。不过可惜的是这次新加入的先行者势力并没有专属的载具，期待在续作中可以一睹新他们载具的英姿。

疣猪号 Warthog



操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
RT	喇叭
LS+LT	任意方向掉头

特点介绍 作为UNSC的代表乘具，疣猪号一直表现颇为亮眼。疣猪号除了用来赶路的速度优势外，车后方的炮台是非常好用的武器。疣猪号允许一个驾驶者，一个乘客，以及一个使用炮台共计三名成员搭载，在主线单机战役中，其中第5关让UNSC队友手持火箭筒乘坐疣猪号是非常厉害的组合。

网战应对技巧 遇上电磁炮武装的就赶紧逃吧，那玩意儿一发毙命的，弹道还呈直线，指哪打哪。其他两种武装要么交给己方载具收拾，要么等他靠近用电浆手雷炸翻他，再不然找机会劫持载具吧。

猫鼬号 Mongoose



操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
RT	喇叭
LS+LT	任意方向掉头

特点介绍 猫鼬号是用来赶路的工具，车上并没有实质性的武器，只允许搭载一个驾驶者和一个乘客，多用来赶路，火力全凭队友手中的武器输出以及冲撞。战役模式中仅仅能在第4关看到，没什么用。网战中夺旗等模式中由于其速度优势，可能经常用到。

网战应对技巧 只要不被他正面撞死一般都没事，直接射击暴露在外的驾驶员及乘客即可。

天蝎号主战坦克 Scorpio



操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
RT	开火

特点介绍 UNSC最强载具，可以允许有4名乘客，一个驾驶员以及一个炮手搭载。天蝎号的优势在于其耐久度以及主炮的威力，不过在传奇难度下仍然挨不了几下，建议以拉开距离从远处利用主炮射击为主。平时可以利用天蝎号的横向移动来躲避攻击。

网战应对技巧 隐身接近劫持后投掷手雷、用"喷射推进器"从天上跳下劫持或者直接使用重型武器解决。

鹈鹕号 Pelican



操作	功能
LS	方向
RT	机枪开火
LT	加速
Y	切换武器

特点介绍 鹈鹕号分为搭载武器以及未搭载武器的运输版两种，搭载武器版本在按Y后可以切换两种武器。

鹈鹕号仅在第6关中登场使用，之后在合作模式中有登场。

螳螂机甲 Mantis



操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
RT	机枪开火
LT	按下发射火箭弹，可蓄力一口气发射5发。
RB	脚踏
B	蹲下

特点介绍 螳螂号拥有绝对的防御力和破坏力，其左右手的机枪和导弹可以牵制大部分敌人。不过其过于缓慢的速度是最大缺点，有部分玩家在网战中遇到开螳螂号的敌人没办法。

网战应对技巧 可用电浆枪蓄力暂停其行动后反复蹂躏。推荐使用"水平推进器"加速冲刺到它背后，然后劫持，或直接用狙击步枪、斯巴达镭射等武器远距离收拾。

星盟载具

幽灵号 Mongoose

操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
LT	加速推进
RT	开火

特点介绍 幽灵号的速度惊人，不过致命弱点是很不耐打，且攻击力不高。用电浆蓄力后攻击定住，很容易可以抢下来。在传奇难度下抢下幽灵后很容易被秒杀，不过可以利用其速度优势按住LT加速绕过不少战斗。在网战中使用幽灵号不妨多用加速后的冲刺将对方撞死。

网战应对技巧 一般情况下，敌方都是以加速撞死你为主，所以在他撞来之前跳起来并用电浆手雷黏住即可。如果光是想用机枪扫死你，那就赶紧溜，从高处直接射击驾驶员。

亡魂号主战坦克 Wraith

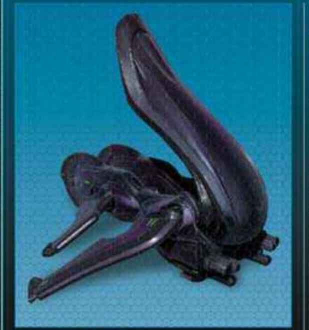


操作	功能
LS	加速向前推 / 减速向后推
RS	方向
LT	加速推进
RT	开火

特点介绍 亡魂号具有绝对的破坏力，传奇难度下其炮轰过来不但范围巨大，且可以直接将士官长秒杀，即便乘坐天蝎号也仍会被秒，是大部分玩家的噩梦。不过其炮轰速度较慢，可以提前预判闪避。亡魂号上会有一个炮手在最前边，玩家如果想去抢亡魂号，就要优先解决掉炮手。之后跳到炮手的台子上进去，这样驾驶亡魂号的敌人才会出来，将其杀死后亡魂号便可为玩家所用。否则的话会变成强登亡魂号。亡魂号到手后可以晋升为不亚于天蝎的载具，某种程度更是在天蝎之上。除了敌人亡魂的主炮外不会惧怕任何攻击。注意亡魂的炮发射后速度慢，有一个弧线在，玩家可以根据距离，适当将炮口抬高。

网战应对技巧 尽量从后方利用电浆将其麻痹即可。

妖姬号 Pelican



操作	功能
LS	左右平移
RS	方向
RT	开火
LT	加速
Y	切换武器
LT+LS	翻滚躲避

特点介绍 机动性高，装甲薄的轻型战斗机。乘员1名。搭载两门电浆机枪和一门电浆加农炮，电浆加农炮可秒杀步兵。

网战应对技巧 火箭筒锁定、斯巴达镭射直接攻击，或是天蝎号的主炮都能干掉它，但是如果手里没有这些东西，最好还是躲起来，不是说没别的办法了——用DMR也能把它打爆，可是这中间会死多少次？所以还是安心等待空投吧。当然，如果你技术娴熟，也可以直接用电浆手枪瘫痪它。

枪械特性及使用心得

使用一把合理的武器是最为关键的攻关要点，在传奇难度下，对武器有个合理且透彻的了解是至关重要的一点。游戏中加入了不少新的武器，下面就来为大家将游戏中的武器做一下大概的分析。另外，游戏内武器最大带弹量不包括弹夹内残余弹药数量；“一枪爆头”是指在破盾之后能否一枪爆头。

UNSC武器

MA5D 冲锋枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
32	224	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	自动

本作中得到强化的人类步枪，有着更高的火力输出和射程。游戏中的冲锋步枪地位都比较尴尬，尤其在传奇难度下作用不大，这把冲锋枪基本沦为二线。

M6G 麦格农手枪



最强的手枪，也是容易被忽略的最强武器之一。配合电浆战斗非常厉害。其精确的稳定性和爆头属性都是最大优势，并且可以通过缩放来攻击远处的目标，且有较为优秀的射速，熟练使用即可如鱼得水。

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
8	32	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	√	半自动

M395 神射手步枪（DMR）



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
14	42	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

DMR 早在《光环：致远星》中便出现过，是一把远程非常吃香的武器。攻击力要比攻击步枪来的高，不过其子弹数量较少是弱点之一。神射手步枪是网战中最好用也是最实用的武器之一，玩家边走位边瞄准对方头打是好用的作战方式之一。

BR85 攻击步枪（BR）



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
36	108	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	三连发

《光环 3》中出现的 BR55 的改良型号，三连发，远距离没有 DMR 好使，但是中近距离威力不可小觑，破精英的甲也是 7、8 枪的事儿，之后再打头一枪死。

SRS99-S5 狙击步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
4	16	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

大型狙击威力和射程要比上两个远程步枪要高不少，破甲后即便不打头也可将对方狙死，不过过低的子弹数量使得这把武器实用度有限。

磁轨枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
1	5	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	蓄力

磁轨在蓄力后威力可为不容小视。并且有一击必杀的威力，不过其过长的发动蓄力时间是个弱点。磁轨枪可以用来破掉精英或者骑士的甲，之后再用爆头武器来点骑士的头效果不俗。或者直接两次蓄力发射将骑士秒杀。

班用自动武器



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
72	216	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近	×	自动

突击能力一流，相当于重机枪，在近战时有足够的火力压制效果，不过射程太短，且上弹时间较长。本作传奇难度下中距离武器比较废，这把武器地位就比较尴尬了。在网战中作为连杀奖励的一种，个人认为近距离下不如散射枪好用。



粘性雷管枪

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
1	5	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	单发

在战役模式的第 7 关非常实用，粘到敌人身上后需要手动引爆，威力和范围都不错。可以秒精英，对付猎人也是三发左右的事。过少的子弹是这类武器的通病。

霰弹枪

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
6	18	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近	×	单发

UNSC 的散弹相比先行者的差太多了，主要是每次射速之间的衔接过长，即便其零距离下威力不俗也有诸多限制。每次上弹时的一颗颗装填也让这把武器的使用率大大缩减。

斯巴达镭射



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	蓄力

斯巴达镭射主要用来对付星盟的鱼翅等大型战舰，其蓄力需要很长时间的等待时间。此外还推荐用其来对付猎人这种皮糙肉厚的敌人。

火箭发射器



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
2	4	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	√	半自动

火箭发射器的大范围和攻击力是其优势之一，不过可以使用的关卡有限，用其来对付猎人和精英都是不错的选择。

破片手雷



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
–	2	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	投掷

游戏中手雷都比较水，相对来说破片还算好用。网战中见面先互相扔几个破片也是比较常用的方法。破片的特性为较高的威力以及较小的范围。



星盟武器

电浆手枪



单发威力小到可以无视，不过其最大的优势在于蓄力能够破掉骑士和精英的护盾，配合爆头武器可以最大程度上降低与有护甲敌人战斗的难度。此外电浆手枪在蓄力后可以用来暂停所有载具，可谓是载具杀手。电浆有个缺点是子弹较少，玩家需要不停地在战场上拾取新的进行更换。电浆蓄力后的弹道拥有一定的追踪性。

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	半自动 / 蓄力

风暴步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	自动

星盟的中距离步枪，无爆头，威力一般，惟一算的上优秀的只有射速。在过于频繁使用后还会导致过热，实在是一把沦为鸡肋的武器。

针刺枪



子弹出奇少，但是性能却很靠谱的武器，子弹拥有半自动追踪效果，叠加3枚子弹后会爆炸，这个爆炸后基本都是一击必杀。用来对付厚血的精英或者骑士都不错，在网战中由于其追踪性能也使得这把武器非常吃香，注意一定要将瞄准框对准敌人按住连射。

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
22	44	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	自动

星盟卡宾枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
18	72	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

星盟卡宾是所有远程武器中威力最小的，不过其射速优势确实最为明显，且有爆头属性，子弹也很多，不少情况下这把武器还是可以拿来一用的。



光束步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

威力不俗，连续几枪可以破掉骑士的甲，较远的缩放射程也使得这把武器是类似人类狙击步枪的存在。子弹发射中间没有相隔时间，不过在多发使用后同样会换来过热。

冲击步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
6	18	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	半自动

普通或者简单难度下，这把大范围武器还有点作用，但到了传奇难度下基本沦为鸡肋。爆炸范围和威力都只能算是一般，用来清成群的野猪兽还有点作用。

燃料炮



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
5	15	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	√	半自动

燃料炮的范围和威力都不错，在对付成群的野猪兽和豺狼的时候特别好用。用来轰杀猎人效果也不错，不过发射速度很慢，这点还需要注意。

重力锤



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近	×	近战

锤子绝对的威力优势是最吸引人的地方，不过范围实在有限，索性可以使用的地方也不多。锤子可以一击秒掉骑士之类的敌人。不过用它的地方实在太晚了，且传奇难度下这把武器基本属于鸡肋，最令人沮丧的是它还有使用次数限制。

能量剑



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	100%	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近	×	近战

精英使用能量剑的厉害之处大家就见过了，只不过在自己使用的时候有时会有些漏气。在攻击时可以有一段冲刺，使得能量剑的突击能力特别强。由于本作的近战除了在敌人身后外都不能实现一击必杀，能量剑可以弥补这一点。由于其距离和发动时间的问题，在传奇难度下不建议装备能量剑。

电浆手雷

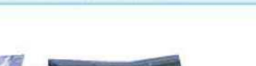




弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
–	2	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	投掷

电浆相比破片最大的优势在于可以黏到敌人身上，不过前提是要玩家瞄准，且对自己扔雷水平有自信。对付爬虫和观察者的时候不妨一用。相比战役，网战中使用粘雷的次数要多不少，主要是本作没有大范围手雷的情况下，黏住敌人后效果不俗。

固定电浆加农炮





弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
100%	–	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	自动

加农炮台在固定点使用子弹无限，但按LS将其拆下后便会有子弹数量限制。拆下炮台后会成为第三人称视角，此时无法进行跑步等动作，移动速度非常缓慢。

先行者武器

闪雷手枪



闪雷单发有爆头属性，蓄力后近距离可以爆骑士的甲。看似将电浆和 UNSC 手枪融合的厉害武器，其实既不具备人类手枪的稳定性和缩放能力，又没有电浆的远距离破甲效果，所以在战役中多半还是用来点爬虫的头效果好一点。

弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
10	30	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	半自动 / 蓄力

光线步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
12	108	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

光线步枪射速稍差，不过威力不俗，未开镜状态下3连发，开镜后3发子弹并成一发发射。对付精英最棒的武器，破甲是轻而易举，但是对付普罗米修斯军团就稍显吃力，尤其是单挑骑士的时候还不如压制实光枪好用。其远程性能杀观察者是个不错的选择。开镜显示比较怪，记住惟有中心点具备攻击判定。

压制实光枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
48	288	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	√	自动

这把武器的特色与前面的几把中距离步枪类似，不过射速方面更胜一筹，上弹速度稍慢。中近距离下破骑士甲的不二选择，也是秒杀观察者的优秀武器。

二元步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
2	6	√
适合作战距离	可否缩放	击发模式
中、远	√	半自动

二元步枪填充后就两发子弹，不过威力不错，两发可以秒骑士，较远的距离和较少的子弹数量都很极端。



散射步枪



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
5	15	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近	×	半自动

有了它可以直接无视上面的压制实光枪，近距离最强武器，对付骑士可以近距离一枪破甲，再一枪直接秒杀，中间没有相隔时间，非常厉害。惟一缺点是要走到敌人面前。

焚烧加农炮



弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
1	5	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	√	单发子母弹设定

全游戏最逆天的武器，不论对敌人还是对士官长都是毁灭性的存在。其一击必杀的威力和超大的范围，配合不错的射速，绝对是最强武器无误。惟一的弱点在于上弹时间稍慢，需要一个较长时间的蓄力过程。

脉冲手雷




弹夹子弹数	最大带弹量	可否一枪爆头
-	2	×
适合作战距离	可否缩放	击发模式
近、中	×	投掷产生脉冲力场

威力最大的手雷，不过其爆炸间隔有个较为明显的时间，基本不会有人中招。还好对电脑战斗时还能用用，爆炸后持续扣血，还可瘫痪载具。连扔两个来封住敌人移动范围是个不错的选择。

传奇难度攻关要点

传奇难度注意事项

■“《光环》系列”相比其他第一人称射击游戏节奏更加快速，同时更讲究战斗的合理性，什么敌人针对什么武器，使用什么战术是玩家在战斗中优先考虑的，尤其是高难度下，如果不注意合理的打法，很难突破敌人的重重包围。游戏中可以使用的武器众多，但子弹数量都相对偏少，玩家经常会出现子弹缺少的情况，这是游戏鼓励玩家多移动在场地中寻找武器，而不是始终缩在一个地方的龟缩流打法。玩家在通关过程中，很少有一把武器从头用到尾的情况，场地中武器分配比较合理，不少有针对性的武器在场地中或者敌人身上都能找到，这也是游戏设计考究之处。



■比起龟缩在掩体后面，游戏更考验合理的走位，精英或是骑士这样的敌人都有护甲在身，玩家需要不断对其猛攻，而不是通过慢慢耗就能把对方一枪一枪磨死的，同时如果一直躲在一处会经常发生子弹缺失的情况。玩家平时应该多留意场地的环境，了解每个掩体的所在处，在迫不得已的情况下再利用附近的掩体进行掩护，平时要以主动进攻为主。

■游戏中士官长的护甲槽在受到损伤后开始削减，护甲没有后则会进入正面挨打状态，此状态下并不会马上死亡，而是仍有一定时间可以用来喘息，所以玩家在看到护甲消失后不要急着先缩，剩下的体力仍然能顶一段时间，以免延误战机。

■玩家在躲到掩体后时记得多使用蹲下，另外有时候跳跃也能起到不错的回避效果，尤其是敌人使用手雷或者速度较慢的爆炸武器向你发射时，用一个跳跃便可化解。当然胡乱跳只会让你成为一个暴露在更多敌人面前的活靶子。

■玩家在对付精英、骑士等敌人时，经常出现一把武器刚把其破甲，然后一梭子弹刚好打完进入上弹时间，结果对方逃跑护甲恢复的状况。为了避免这种情况的发生，建议玩家在上弹前直接换另外一把附武器完成连续进攻即可。比如玩家用蓄力电浆破掉精英的甲后，马上换成手枪猛射精英的头即可将其秒杀。此外在不少情况下直接打完子弹上去用近战将它们解决也是不错的办法。

■游戏中很多地方都可以跑掉，玩家可以多尝试逃跑战略直奔目的地，每到下一个检查点，也就意味着玩家基本胜利了。

MISSION 1 黎明

集结点A

1. 出来后捡起左边小手枪，一路向前来到控制室，控制台前有个精英背对着你，直接刺杀。这里的野猪兽直接用手枪点头。控制室下面有MA5D冲锋枪和麦格农手枪子弹可以拾取，之后推荐捡小野猪兽的电浆手枪使用，后面会有用。

2. 打开战舰遮挡板后迎来几艘满载敌人的飞船，他们会使用空间传送技术将敌人传送进来，所以看到战舰玻璃上出现传送门的时候就扔手榴弹过去，能炸死不少野猪兽。至于精英就用电浆手枪破甲后用麦格农手枪爆头。

3. 一路都用上面说的武器配置不会有太大压力，路上都有麦格农手枪子弹拾取，只是要注意多更换电浆手枪以防后面关键时刻没子弹打精英。之后遇到豺狼人时扔手雷+麦格农手枪爆头或者打他盾牌缺口造成硬直再爆头，要注意精英的攻击，没血了就往回跑，别死扛。





集结点B

1. 来到环形场地处，先用麦格农手枪清理左右两边的豺狼人，接着将房间里的小野猪兽清理干净，在场地尽头有几个精英，要注意一个个引过来，电浆手枪破甲后爆头搞定。注意拿冲击步枪的精英，一定要优先解决。最后有持攻击榴弹的敌人干掉后拿起它的武器。

2. 在出舱门前的一个房间里有BR85攻击步枪，替换掉电浆手枪之后开舱门进入太空。直接往对面跑，左转角落直接跳上去，来到架子上再利用跳起后榴弹对地面轰跳到操作室，这样之前的战斗都不用打了，直接启动“射手型”导弹后触发导弹被卡住的剧情，然后直接从左边跳下去往对面冲，不用理会敌人，直接启动导弹即可触发剧情。

MISSION 2 雷奎星

集结点A

1. 残骸里最好拾取BR85，后面非常有用。开车遇到第一批敌人不用理会，直接冲过去。来到双层岗哨处下车点死上面的敌人，杀死两个精英便可直接去下一个场景。

2. 之后优先解决豺狼狙击手，



其次是精英，小心他发射的燃料炮，解决掉精英后稳步推进，上到先行者建筑上基本就无压力了。

集结点B

1. 进入先行者建筑后不要急着触动制图机，先去右边武器架上收集卡宾枪的子弹。触动制图机后要求玩家打开两个开关，开了之后就会出现敌人，建议第一个开关开启后立刻原路返回，不要跟着电梯下去，这样可以居高临下地用卡宾枪收拾星盟。收拾完所有敌人后去开启第二个开关，用同样的办法收拾他们。

被封印的星球

1. 开门后不要跟电梯下去，居高临下地收拾敌人，基本没有太多危险。在这里可以点死桥这一边的所有敌人，所以可以慢慢点完再下去。之后可以快速一路从下面走，野猪和其他敌人很肯能都是背对你，正面的话就用手枪点头秒他们。

2. 到达桥的另一边可以开妖姬号，坐上去后建议从边上飞过去，用机上的燃料炮干掉目标门前的敌人，要快。干掉门前的敌人后不要管身后的人，转身拉护盾慢慢退进去。

3. 开门后直接走右边，跳到山坡石头上，之后一点一点向上跳，这样可以直接跳到精英和豺狼狙击手那里，省掉不少战斗。过去后将狙击手和精英杀掉后直接就有检查点。

5. 狙杀精英后在猎人所在平台下面找到燃料炮，利用圣堂防卫者和猎人战斗的间隙收拾掉猎人即可。



终端机 1 醒目

干掉本关的两个猎人后，下一个房间内，操作台的下方后面可以找到游戏中第一个终端机进行下载（终端机 1）。成功操作后本关结束。



MISSION 3 先行者

集结点A

1. 开始先把右边“自动哨兵”的技能捡了，等遇到爬虫后用手枪点头即可轻松通过。

2. 遇上爬虫和骑士组合的部队，先点头杀爬虫，然后直接走到前面等骑士下面，背后冲着你的时候直接按近身攻击来秒杀。遇到 3 个骑士后可以直接溜掉，他们不会追来。之后用自动哨兵和光线步枪收拾掉爬虫。

3. 经过长廊后，门的左边有散射步枪和光线步枪子弹，记得拿上。之后不要急着出去，用光线步枪收拾掉右边的骑士及其放出来的观察



收拾骑士也无妨，只要你和他交战时没有爬虫，那么凭借散射步枪的威力能够完胜骑士。

终端机 2 醒目

完成圆形场地战斗后，往塔标那看，塔标的下面可以找到第 2 个终端机下载。



4. 破坏核心的途中记得慢慢推进，收拾完爬虫再走。第三个核心处优先收拾爬虫和观察者，可以利用核心房间外围的缺口向里面丢手雷，三个全部破坏后转身向高塔，也就是目的地上跑，具体特征是门前有两个大柱子，门的开口和第三个核心门的开口是一样的方向。

敌人的敌人

1. 遇到星盟后沿着右边山路走过去，趁着星盟和普罗米修斯军团交战的时候溜掉。如果速度够快的话这些战斗全部可以跑过去无视掉，敌人战斗中的剧情内容途中是不会攻击玩家的。开了幽灵号后一路向前，不用管其他人。进入长廊后记得搜刮散射步枪的子弹，出去是场恶战。

2. 来到再次需要打掉核心的房间，直接秒掉精英后开妖姬号轰一个核心，之后赶紧往左边飞去换另外一架，对这里核心位置熟悉的话可以直接破坏掉另外两个核心后就往终点飞，省时省力。



希望的临近

1. 干掉从魅影号上下来的敌人后记得捡一把电浆手枪，然后进右边的门，然后走右边用电浆手枪＋光线步枪收拾精英，前面的几个用同样的办法搞定，注意精英手上的燃料炮。这里可以找到光线散射枪，用来秒骑士不错。

2. 剧情过后开幽灵号逃跑没难度，之后触发剧情关卡结束。

MISSION 4 无尽号

集结点A

1. 一开始遇到骑士不用管，直接把 MA5D 换成 DMR，然后周围搜刮一圈。前面的战斗比较容易，没有太多难点。

2. 收拾掉第一个骑士后，往前走要注意前面有一个拿二元步枪的爬虫，优先解决，然后拾取二元步枪。往前走捡起“普罗米修斯视力”技能，然后利用它优先干掉带狙的爬虫，打死一个缩回来一下。周围也有弹药补给，压力不大。下去干掉第二个骑士后捡起它的“自动哨兵”技能并在周围搜刮下二元步枪的子弹，后面有用。



重新会和

终端机 3 醒目

进入无尽号的剧情结束后便可以在身后找到第三部终端机进行下载。





1. 找到拉斯基触发剧情后开始防守战，这里保护队友最好有一把战斗步枪，先放出自动哨兵然后再慢慢清场，

2. 全员集合处的防守战最难，这里留下队友非常重要，先将第一批敌人慢慢杀死，之后队友冲锋后直接往右边走，干掉那两个生产炮台的观察者，之后轰磁轨轰杀骑士，再用战斗步枪点头。这里速度一定要快，不然队友很容易死。

3. 在 Cortana 开始破解大门的时候要进行另一场防守战，如果之前你表现够出色，让陆战队员活下来了，这里就会简单很多。陆战队员全在的话，即使玩家在远处看都能无伤通过。如果没有的话，建议先捡起磁轨枪，然后在右边放出自动哨兵并用二元步枪狙击掉观察者和部分骑士，然后用 DMR 对付爬虫。注意爬虫都是从远处慢慢跑过来的，优先在它们过来之前把他们在远处点死。

4. 进入大门前进一段遇到骑士，如果你跑得快的话就可以在它转身之前从背后收拾掉，之后躲进右边的过道里，在这里有个豺狼，干掉后可以捡起它的卡宾，第二波敌人会刷出两个骑士，建议洞穴等着骑士上来，之后能拿到散射枪，

用它轰骑士。这么狭窄的位置它根本躲不开，消灭骑士之后的战斗就简单多了。

枪炮大展

1. 一开始右边有天蝎号开，推进的时候注意狙击塔和亡魂号，以横向移动为主。

闪亮的护甲

1. 驾驶螳螂号机甲也没什么难度，只是最后破坏三个核心的时候不要冲得太猛，在远处慢慢用导弹炸掉就好。之后收拾掉几波敌人就搞定了，建议退进走廊里慢慢收拾。



MISSION 5 归宴者

集结点A 大小很重要

1. 一开始可以和队友换得SRS99狙击步枪，之后登上猛犸号，在车顶部前端两侧也有狙击步枪；而在车内第一层有火箭发射器可以拾取；上层车头部分有两个地对空/地导弹发射器使用。来到要求拾取目标标定器的地方前，直接快速开疣猪号冲过去捡起，然后赶紧逃跑即可。之后定位敌人的炮台。

2. 破坏护盾的时候别忙着破坏第二个，回猛犸号用飞弹发射器收拾敌人和载具，之后的战斗就简单得多了。

3. 猛犸号坏掉后将投放下来的电磁疣猪号开到猛犸号的左边的位置，注意不要处于太开阔的位置，之后上枪手位慢慢收拾掉敌人空投的载具即可。或者之前直接抢一辆亡魂，会简单不少。

4. 抢夺星盟运输船的时候只要慢慢推进，用爆头武器收拾敌人即可。人多的话多扔几颗手雷。

集结点B

1. 往前猛犸号开不动了，步行进去前最好保证手上有爆头武器，





里面豺狼狙击手很多，挨个收拾，慢慢推进，没血了就缩回来即可保证生命无忧。来到很长一段才出检查点的那里战斗是最困难的，最简单的办法是直接从左边走，利用喷射推进器跳到柱子的缺口处，继续往前冲，奔跑一段后继续用推进器往终点飞，速度快的话可以通过这里省去战斗不打，稳杀稳打的话由于检查点很远，一旦失误就前功尽弃了。

2. 进入先行者建筑触发剧情后利用掩体收拾敌人，优先收拾爬虫。

终端机 4 醒目

战斗完成后，进入下一个房间右转可以找到终端机。



出去之后有天蝎号可以开，现在就基本无敌了。在屏障前有多个亡魂号等着你，注意左右闪躲。之后的路程就没有难度了，破坏掉屏障生成器走一段路就过关了。

MISSION 6 封锁

集结点A 再一次共赴战场

1. 这关一开始完全不必管导航点，一路向前飞，飞到Didact所乘的球的后面一个有泛着红光小缝隙的先行者建筑物边，开着鹈鹕号从缝隙里进去停好，发现大门打不开，这里其实就是本关最后一个场景。然后你可以用喷射背包从左边进去。进去之前最好携带一把DMR和一把磁轨枪，这些武器在鹈鹕号驾驶舱两边有附挂。

集结点A 大小很重要

2. 交战后野猪兽并不难打，但是炮台上的野猪兽很难爆头，如果想节约DMR子弹的话就用磁轨枪连人带炮台炸掉就好。另外如果觉得精英不好对付用磁轨枪也是可行的，除了带黄金盔甲的精英基本都是一发死。由于这里敌人众多，所以手中DMR最好做到小怪一枪一个头，不然一旦没子弹就难办了。

终端机 5 醒目

接下来目标平台左边的平台上可以找到终端机下载，就在焚烧加农炮所在的平台上。



3. 打猎人之前去左后边的平台上拾取焚烧加农炮，然后把猎人引



到桥边，和它们的距离要适中。由于猎人不会轻易上桥，但是适中的距离决定了它们既不能开炮，也不能近战，这时候你就往它们中间来一发焚烧加农炮，注意别打它们身上，然后你就会看到它们被炸飞起来嗷嗷地掉下深渊，至此成就也解除了。

4. 上去之前建议保留磁轨枪，并在周围搜刮散射步枪。上去干掉精英后可以选择开妖姬号，直接沿着左边往出口飞，用妖姬作为掩体挡住敌人的子弹，边用推进器飞边冲过终点即可。



MISSION 7 重组机

集结点A 只能从降落中活下去

1. 醒来后出去拿上粘性雷管枪，之后遇上星盟的部队，建议躲在门口用手枪狙杀野猪兽和豺狼人，收拾完这里的敌人后别进去，上楼，注意解决2个豺狼狙击手，然后利用左前方的台子直接跳到下面的场景去，这样可以避免一段战斗。跳的时候记得蹲一下，不然跳不上去。之后迅速前往开关处，先用小手枪或者雷管枪干掉魅影号上的野猪兽，然后立刻开启开关，转身跑回屋子里捡起手雷和雷管枪的子弹，魅影号会空投4个精英下来，其中2个手持能量剑，将粘雷布置在门口，等他一来就引爆。注意黄金盔甲的精英一发炸不死，记得换成手枪爆头。之后用DMR换掉小手枪，前面的战斗先解决小怪，再



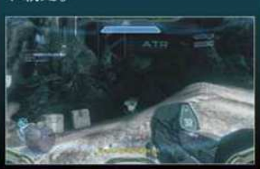
用雷管枪收拾精英。

2. 上楼前最好拿上一把电浆手枪，上面有拿冲击步枪的精英，电浆手枪破甲之后爆头即可。之后遇上猎人从旁边的武器架上拿上粘性雷管枪杀掉他们即可，难度不大。

集结点B 重组机

终端机 6 醒目

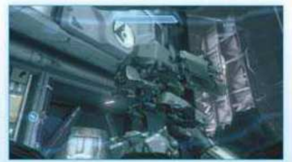
开门与博士的剧情结束后出去，开始协助疏散。在室外场景中，面对疏散船往右边走，这里石缝中有条路通往终端机下载处。



1. 剧情过后往前走一段路和敌人交火，随便挥霍粘性雷管枪吧，后面补给都挺多的。有了粘性雷管枪基本压力不大。解决掉门前机枪塔的敌人并开门后会出现黄金盔甲

的精英，建议一发粘雷轰过去再补一发手雷，他就可以归西了。如果想让后面的战斗简单点就去右边按开那几个开关，这样增援的敌人会被吸出去，但是要快。清场速度要求很高。来到第二个大门处，注意楼上有豺狼狙击手，优先收拾。同样要去按开关把敌人吸出去，注意有好几波，如果之前没有收拾掉周围全部敌人最好趁敌人增援空隙的时候收拾下周围敌人。之后进去开开关有两个隐身精英，用雷管枪即可。之后的战斗压力不大。

2. 出去开上螳螂号后记得先解决豺狼狙击手，再注意下天上的妖姬号基本没有难点，而且螳螂号在这个场景里有好几台，打坏了换就好。之后进去开启开关后本关结束。





MISSION 8 午夜

集结点A 孤注一掷

飞机部分以背板为主，没什么难度。

集结点B ……到损命

1. 破坏掉几个核心也没难度，一边加速一边开枪就能轻松解决。

2. 剧情过后赶紧跑，干掉第一个观察者后不要管其他正在"造人"的观察者，直奔左边大门。进门后先朝骑士扔手雷，然后用 SAW 收拾他并拾取散射步枪，接着用 BR 收拾准备"造人"的观察者。接着对着前来增援的骑士方向释放"全像术"并扔手雷干扰他们，然后往左边开门逃走。

终端机 7 醒目

这里其中一个门槛进门左边柱子后面能找到最后一个终端机进行下载。





3. 在 Cortana 开启传送门的时候可以往下面看到观察者，提前收拾掉。穿过第二个传送门后可以直接往前冲，干掉第一个挡路的骑士后跳上坡直奔传送点。这里难点在于敌人较多，如果你的速度不够快就很容易死。对于想稳扎稳打的玩家来说就比较麻烦了，冲快点干掉第一个骑士后后面的敌人就要难打很多，建议用 BR 先干掉观察者，最后剩下骑士的时候用散射步枪收拾它们。

4. 进入传送门后记得拾取焚烧加农炮，这是最重要的一点，并且从现在开始，焚烧加农炮的子弹一定要留着。出去后直接背刺秒掉背朝着你的骑士。直接从最左边一路往下跳，速度快点的话就能够轻松躲开敌人进入下一个传送门。

5. 出传送门后用焚烧加农炮收拾骑士，然后用光线步枪收拾爬虫，难度不大。之后拾取骑士的"自动哨兵"技能，过一会的防守战很有用。敌人先从右边过来，用光线步枪狙击就好，最好一枪爆头，不然它们冲过来了就难办了。子弹不够就在附近补充。之后要注意它们很多都从墙上爬下来。这里提前预判爬虫来的位置就简单了，后期我方的炮台启动以后就简单了。完成后一路跑进下一个传送门。

集结点C 老朋友

1. 先走右边，前面基本没难度，不要浪费焚烧加农炮，以光线步枪打头为主即可。开启光桥后三种敌人会一起来，而且骑士手里还有焚烧加农炮！如果你没有焚烧加农炮的话就先解决其他敌人，然后拉开护盾慢慢走向骑士，它发射的焚烧加农炮会被弹回来，然后趁它换弹用散射步枪干掉，之后捡起它的武器。

2. 之后把你传送过去后先打死观察者后慢慢清理骑士和爬虫，虽然可以直接顺着墙跳过去，不过风险很大。





3. 再次开启光桥后会是本关的最大难点，玩家将面对多个骑士。在这之前先去身后场景下面的房间中拿一把先行者散射枪，不然后面没得打。优先冲过来的两个骑士先放岗哨，配合散射枪可以秒杀。之后先别过桥，从这边发射一个焚烧秒那边的战斗骑士。过去后以散射步枪战斗为主，两颗脉冲手雷也能起到不小的作用，别让它们被破甲后逃了。最后出现的焚烧火箭炮骑士和另外一个最保险的办法就是用两发焚烧来终结他们，不然就冒险近身用散射去杀吧。战斗完后捡起地上的焚烧字子弹。

4. 再次弹射过去后一样用焚烧加农炮开路，干掉最后三只骑士后游戏基本宣告结束。剧情过后再按几个 QTE，再看段剧情，各位就可以听到那脆响的声音了——没错！至此，单人传奇难度通关成就解除！PS: 记得看完工作人员名单欣赏隐藏剧情哦～

无尽号多人模式简介

网战贴士

■线上最多支持 16 人对战、单机最多 4 人分屏进行线上 / 线下对战。

■本次《光环 4》的配对系统终于允许了随时加入和退出的机制，加快了搜人的过程，玩家不必再像以前一样非要等到所有人都搜齐了才能开始游戏，只要选择"搜索游戏"后，一旦找到合适的房间即可加入。游戏过程中退出游戏无法拿到奖励点数。

■本作终于加入了快速重生系统，玩家死亡后可以按 X 立刻在复活点复活，也可以按 Y 选择更换配置，如果什么也不做 5 秒后自动复活。而回放功能则在领土之王、猎王等模式中存在，被杀后可以以以第一人称视角观察对方如何击杀你



的，回放可以跳过。

■竞技等级排位系统将于2013年上线，类似于《光环3》的排位系统，分为1-50级，每个游戏类型单独计算。当这个系统上线后，它会根据玩家的表现来评定玩家的竞技等级，动态地上升或者下降。一定程度上能够提高玩家游戏的积极性。

■本作为了防止像《光环 致远星》一样手雷漫天飞，特意设定了无法拾取队友和敌人掉落的手雷，但是如果装备了“再补给战术套件”(Resupply)则可以拾取。另外，地图上预设的手雷可以正常拾取。

■在之前的几部作品中，打开狙击镜观察和射击时如果受到攻击，会强制退出狙击状态。本作修改了



这项设定，开镜时被攻击不会强制退出狙击状态，但是视野会有晃动干扰，会降低精准度。如果装备了“稳定性升级”(Stability)，则不受影响没有干扰。

■行动感应雷达在游戏里具有举足轻重的地位，它会显示敌人、友军的动向以及地图上载具的分布。具体特性如下：

・雷达显示位于画面左下角

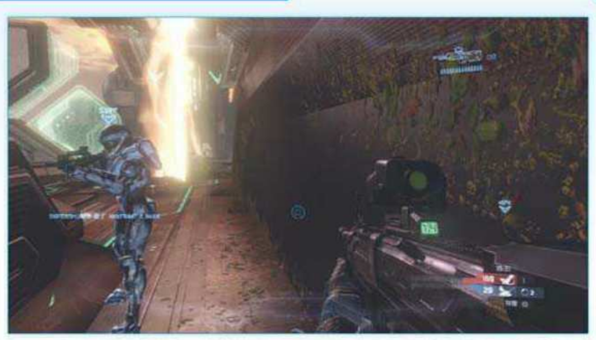
・雷达上黄色圆点是友军步兵，黄色载具图标是友军载具，黄色叉是被击毙的友军

・蓝色菱形图标是中立武器，蓝色载具图标是中立载具。

・红色菱形图标是敌军步兵，红色载具图标是敌军载具。

・这次的雷达更加先进，可以显示和你不在同一水平面的敌人。图标上带“^”表示在你的上面，而图标上带“ˇ”则表示在你下面，图标上什么都没有代表和你同一水平面。

・静止、蹲下和缓慢移动不会被敌军雷达探测到。



・雷达上方会显示系统信息和获得的勋章等。

・雷达边缘会显示友军和敌军步兵、载具的方位。

■关于载具劫持

・靠近载具时按住动作键(默认为X)即可上车，如果该座位上是友军则不能从该座位上车，而如果该座位上是敌人即可进入劫持状态。

・如果劫持的是敌军坦克或机甲，这时候可以选择按LT投掷手雷直接炸毁载具或者按RB直接徒手拆车(斯巴达的雷神之锤装甲太猛了……)，掌控的好的话既可以杀死敌人而又不摧毁载具，供自己使用。

・劫持疣猪号和猫鼬号的时候，敌人无法主动离开驾驶位，会被你踢下去，同时护盾全部扣完，若登上敌军载具没人的位置则不受影响，比如登上没人的枪手位，敌军驾驶员依然可以开车到处乱逛。

・劫持幽灵号、妖姬号和亡魂号时敌人无法主动离开载具，会被你踢下去，同时护盾全部扣完。

军事训练模拟战斗各个模式详解

玩家在对战模式中可看到9个对战清单，每个清单只有一种游戏类型。

杀戮之王 Infinity Slayer

游戏人数 | 2-8人

杀戮模式的默认配置是Infinity Slayer(无尽杀戮)，此模式取代了原来的Slayer模式，首先杀满60个敌人团队获胜。而该模式最大的特点就是带有“个人空降武器”。该模式除了“个人武器空投”，还有“战舰武器空投”。下面说说二者的特点：

战舰武器空投

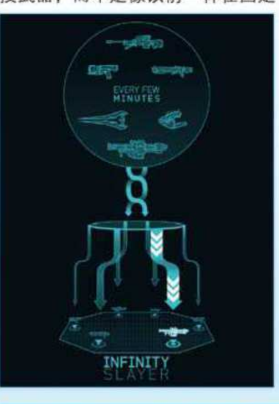
1. 游戏开局就会开始第一轮空投武器，而不是像以前一样在固定位置重置。

2. 火箭筒，先行者霰弹枪，狙击步枪等强力武器一直会有图标提示，直到武器被拾取。

3. 手枪等次要武器直到靠近才会有提示。

4. 随后每隔几分钟，就会通过战舰随机空投一件强力武器到几个固定位置。

5. 战舰空投的时间、位置、特性等都可以在编辑(FORGE)模式中编辑。



个人武器空投

1. 不会出现强力武器空投，比如焚烧加农炮。

2. 获得勋章奖励蓄满进度槽后系统会提示你用十字键选择三种空投，两种是武器或者手雷，一种是能力升级。

3. 空降一次后，下一次所需要的点数在原基础上增加30%。

4. 能力升级分为3种：蓝色的加速(Speed Boost)、绿色的护盾增益(Oversheild)和红色的伤害增强(Damage Boost)

大型团队杀戮 Big Team Infinity Slayer

游戏人数 | 2-16人

与上述模式基本规则类似，但是人数增加到8v8，并且加入了坦克、螳螂号等重型载具，战斗时的趣味性大幅提高。此外，有的地图只能在这个模式中使用。



统治 Dominion

游戏人数 | 2-12人

这是本作中最大变化的游戏模式。地图上有三个基地，双方玩家需要攻占这些基地。

占领一个基地后，需要等待基地系统构筑能量门、自动火炮等防御工事，并且重生重武器和载具，这个过程称为“援军”。这些步骤一旦完成，团队即可获得点数，如果还没有完成就被敌军攻陷，则没有任何点数。游戏结束后，得到点数最多的团队获胜。

弑君 Regicide

游戏人数 | 2-6人



6名玩家参加的乱战模式，类似于前作的“个人杀戮之王”模式，不同的是，分数最高的玩家成为王。

只要他不断杀敌，他的悬赏金额就会越高，而杀死王的玩家就会获得这些悬赏金额，自然获得的分数就会更高。

王的位置始终可见。

虫族 Flood

游戏人数 | 2~10 人

前作感染模式的变化类型。游戏开始时，2 名玩家扮演战斗型虫族，配备光剑和“冲刺背包”，雷达探测范围增大。8 名玩家扮演斯巴达，配备霰弹枪。被虫族杀死的斯巴达会被感染为虫族，转为攻击斯巴达阵营。斯巴达被全灭或者时间到则游戏结束。



该模式是刷分的好模式，一局只要 5 分钟，随便都能蹭到 1500 左右的经验。

保卫之王 Oddball



游戏人数 | 2~10 人

地图中央有一个圣骸，持有圣骸时间较长的一方获胜。手持圣骸者不能使用武器，和前作不一样的是加入了圣骸可以投掷给远处队友的设定并且持圣骸刺杀时会做出上勾拳的动作。

山丘之王 King of the Hill

游戏人数 | 2~10 人

地图上随机出现一个山丘，抢占山丘的团队每秒能得到 1 分。

最后占领山丘时间长的一方获胜。





抢旗之王 Capture the Flag

游戏人数 | 2~10 人

为了方便玩家在“抢旗模式”中更容易拾取旗帜，同时加快游戏节奏，制作组特别设置了自动持旗这一特性。玩　家只要经过旗帜就会自动持旗，并且在被击杀或者将旗帜带回家之前无法扔弃，这倒是避免了从前在旗帜周围一堆武器，想要拾取旗帜却成了捡起武器的情况，但是不能扔弃的设定就是要让玩家打出高水准的配合才能获胜。当玩家持旗后，会加强玩家的攻击力与防御力，同时右手持旗，左手使用麦格农手枪，持旗刺杀时会出现旗杆穿头动作。移动速度与跳跃高度与其他玩家无异。不能使用护甲能力。从对方插旗位置抢到旗帜后携带回本方基地插旗位置，获得 1 分。首先获得 3 分或者限定时间内分数较高的一方获胜。



超级团队杀戮 Team Slayer Pro

游戏人数 | 2~8 人

采用前几作高手设定的团队杀戮模式。没有雷达，没有自定义武装，只有 MA5D 突击步枪（AR）/BR55 攻击步枪（BR）/M395 神射手步枪（DMR）三种武器和一枚手雷，并且配备可拾取手雷的“再补给战术套件”。

玩家移动速度、装弹速度、切换武器速度均提高到 110%。开启友军火力，首先杀满 60 人的团队获胜。

多人模式武装详解

近年网战中流行的设定也加入了《光环 4》中，“武装”里包含了主副武器、手雷、护甲能力、战术套件和支援升级等配置，玩家根据自身情况，搭配好以上内容后便可以组成一个武装，也就是一个快捷配置方案。玩家可制定 5 个武装，但是不同于《COD》等作品，本作中可以在游戏开始后调整武装的配置，而不是只能在游戏开始前调整。



自定义枪械分析

本作中可自定义的枪械没有任何一把是鸡肋的，关键在于玩家何时何地如何使用，下面笔者就来分析一下这些武器的性能特点，帮助各位找到适合自己的武器。

主武器 Main Weapon

半自动武器

●神射手步枪（DMR）：所有半自动武器中威力最大的一把，射程远，精度高，技术够高的话能和远处的狙击步枪分庭抗礼。缺点是近距离作战遇上同水平的对手用自动武器通常比较无力，子弹少、射速较慢也是其弊端。



DMR 最适合放在中远距离打，那么 BR 在中近距离对枪是非常有优势的。

●攻击步枪（BR）：如果说 DMR 最适合放在中远距离打，那么 BR 在中近距离对枪是非常有优势的。由于 BR 采用三连发的击发模式，故 3 发都打中的话威力是非常可观的，一般来说 3-4 枪可打到对手只剩 1/4 的护甲，而只要对头再打一枪即可实现破甲 + 爆头。换做 DMR 则需要多打一枪才行。在中近距离和水平相同的 DMR 对枪一般是 BR 占据优势，但是它的缺点也非常明显，就是远距离会给 DMR 的射程虐爆，建议在某些较小的地图使用。

●光线步枪：看起来是非常鸡肋的一把枪，其实不然，在开镜后它的威力会得到提升，4-5 枪可破甲，并且准镜的视野要优于上面两



把步枪。它的缺点也比较明显，就是不开镜状态下威力低，同上面两把枪比盲射基本是被压制的分。但是在大型地图上，这把枪发挥的作用可以说不逊于 DMR。



●星盟卡宾枪：射速比较快，威力较小的一把武器，子弹相对较多，射程也比 BR 远，可以说是一把比较平衡的枪，既无特别出彩的地方，也没有特别明显的缺点。

自动武器

●冲锋枪（AR）：本作中得到强化的武器，一个弹夹基本能干掉一个人，射程和火力都得到了提高，近距离作战能够提供一定的压制火力。



●风暴步枪：没有弹夹设定，但有过热设定，连续发射就会过热，需要冷却。威力较 AR 大，但是射程与精度就不如 BR 了，再稍微远一点的距离就拼不过 AR 了，但是在近距离是非常有优势的。

●压制实光枪：射速超快，子弹超多，换弹速度也算快，但威力较低。由于精度低的可以，近距离才是它的舞台，但是遇上风暴步枪就见仁见智了。

副武器

●麦格农手枪：单发威力大，一个弹夹的子弹正好够杀死一个人，射速一般，可二倍缩放狙击敌人，中近距离比较实用的防身武器，紧急时能发挥救急的作用。

●电浆手枪：单发威力最小，但是可以蓄力，蓄力发射可破甲，之后在配合其他武器杀死敌人即可，但是由于不能像闪雷手枪一样一击必杀，多数时候还是用来瘫痪载具为妙。

●闪雷手枪：游戏中的神器。单发威力小，但是具有一枪爆头的效果。可蓄力射击，近距离一击必杀，具有霰弹枪的效果，是绝佳的防身武器，但是要算好提前量并且枪法要准，不然射击后的过热时间足以让你掉进地狱。

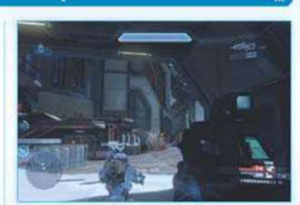


手雷

●破片手榴弹：可被硬物反弹，爆炸范围较广，最初装备的手榴弹，在大混战的时候效果要比电浆手榴弹好。可被"人间大炮"传送。

●电浆手榴弹：可以黏在敌人身上，爆炸范围较破片手榴弹小。对付持光剑、重力锤的敌人，这种手雷能够发挥非常大的作用——前提是你扔的准。同时在某些游戏模式中它能起到一点封路的作用。可被"人间大炮"传送。

●脉冲手榴弹：砸到任何硬物都会触发引信，主要是作用是消甲、封路。不会被"人间大炮"传送，玩家可以在"人间大炮"出口处投掷，能够有效杀伤传送过来的敌人的护甲。



护甲能力

水平推进器 Thruster Pack



可以用来在战场之间迅速移动，增强斯巴达战士的机动性。不同于"喷射推进器"，它只能在地面移动，而无法飞到高空。

实光护盾 Hardlight Sheild

能在自身前面展开一道抵挡一切攻击的护盾以保护斯巴达战士的安全，紧急情况下说不定能救命，开启后不会回复护盾值，另外可以扔手雷到释放技能的敌人身后，他们是没办法防御的。

喷射推进器 Jet Pack



《光环 致远星》里继承过来的技能，能飞到高空抢占制高点或发动奇袭。

普罗米修斯视力 Promethean Vision



能够透过障碍物以红色实心标识出敌人并将周围的物体以不同颜色呈现，但是如果敌人选用了"匿踪"支援升级，启动该技能时只会显示该敌人的轮廓。

全像术 Hologram



该技能利用全息投影技术制造出一个与玩家一样的"分身"迷惑敌人，这个技能在混战的时候十分有用——试想你被敌人逼退至拐角，释放一个分身，很大几率能够迷惑敌人攻击你的分身，从而为你的之后的攻击创造机会。

自动哨兵 Autosentry



玩家能够布置一台自动机枪帮助你杀敌，在“抢旗模式”或“山丘之王模式”中用来守点再好不过。但是要注意它无法移动，所以要选好攻击位置与角度。

行动隐身衣 Active Camouflage



也是从《光环 致远星》中继承过来的技能。启动后可以使玩家迅速隐身，并且干扰敌方行动侦测器。但是玩家移动时会若隐若现，切忌奔跑。

能量回复力场 Regeneration Field



可以产生一个近距离的治疗力场，治疗在其范围内的所有斯巴达战士，也就是意味着同样可以给对方补血，使用时需谨慎。

战术套件

机动 Mobility



允许玩家无限加速。是用光剑，霰弹枪等近距离武器的玩家必备的技能！

火力 Firepower Package



类似于《COD 现代战争 3》里的“Overkill”技能，允许玩家携带两把主武器，这对于想做一个全副武装的移动堡垒而舍弃速度和轻便的玩家来说是非常有用的技能，比如玩家选择携带一把 AR 和一把 DMR，就能兼顾近距离和远距离的作战。

护盾高速回复 AA Efficiency



能提高所携带护甲技能的充能速度。对于比较依赖护甲技能的玩家来说非常有用，可以最大限度的发挥他们的作战优势。

空投重置 Requisiton



在你对当前空投不满意的情况下可以重新获得一次空投。

车手 Wheelman



驾驶的载具不会被等离子手枪瘫痪；加速载具生命值恢复速度。

掷弹兵 Grenader



能提高玩家携带手雷的数量。这个战术套件可以使玩家在一开始就从手雷数量上压倒对方，携带更多的手雷意味着更多击杀敌人的机会。

再补给 Resupply



允许玩家从死去的队友和敌人身上搜刮手雷。《光环》系列”中手雷的重要性不言而喻，关键时候有颗手雷能解燃眉之急，所以配上这个技能就无需害怕缺手雷了。

护甲 Sheilding Package



能够提供比没有装备该技能的玩家更快的护盾填充速度，在交战中更快的护盾恢复速度意味着更高的生存能力！

快速升级 Fast Track



能够获取更多的经验值，获取的额外经验值根据你的总游戏时间而定，但是在游戏结束时换成该套件无效。

支援升级

通过支援升级，玩家可以强化自己的支援能力。

稳定 | Stability Upgrade



瞄准时受到攻击枪口不会晃动。

感应器 | Sensor Upgrade



能使斯巴达战士的行动侦测器的侦测范围扩大，并且能更加敏锐地捕捉敌人的动向。怕被敌人刺杀或者偷袭的玩家可以选择此项技能。

复仇者 | Nemesis Upgrade

能让你看到上次杀死你的敌人的位置，同时能够追踪那些攻击了你但是没有杀死你的人。



感知 | Awareness Upgrade



将行动侦测器与所有带有准镜的武器智能地结合起来，让玩家能够在开着准镜的时候也能看到周围敌人的动向，对于喜欢使用狙击枪的玩家来说是莫大的福利，前几代作品在开镜后会无法显示行动雷达，看不到敌人的动向，现在有了这个技能，妈妈再也不怕我被人从身后捅刀子了～

敏捷 | Dexterity



能增加换弹速度和武器切换速度。

爆炸 | Explosives



增强玩家手雷的爆炸半径，同时减少敌方手雷对玩家的伤害。

匿踪 | Stealth Upgrade



当有人使用普罗米修斯视力能力时，玩家只会显示一个轮廓，但是雷达上依然会显示你的动向。奔跑时声音减弱，从而为玩家刺杀敌人提供更为有利条件。刺杀特写的硬直时间变短。

军械优先 | Ordnance Priority



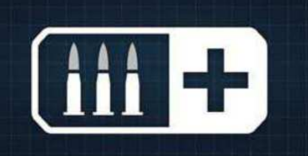
在有“个人武器空投”的模式中能提供更快的武器空投，也就是减少个人武器空投所需勋章及点数。如果你想更快地拿到新的武器或者几乎弹尽粮绝，那么这个技能再好不过了。

空投预知 | Drop Recon



早几秒看到空投的提示，离玩家最近的空投点有箭头指示，并且屏幕上会显示距离。

弹药 | Ammo Upgrade



允许玩家携带额外的弹药。这个技能适合近距离交战或者突然发生意外情况需要大量弹药的玩家。“《COD》系列”的网战中最怕的就是连杀很多人之后却碰到没有子弹的困境，这点在“《光环》系列”中也是一样的，有了这个技能之后玩家就可以尽情地享受杀戮的快感，而不必去担心弹药的剩余量。

枪手 | Gunner Upgrade



减少车载武器的冷却时间，卸下固定机枪并提在手上后移动速度增加。

特化

特化是一种职业系统，共8种职业。玩家在到达SR-50之后可以解锁“特化”，可以选择其中一种职业进行专修。每种职业特化有10级，特化等级升级后会解锁装甲，徽章，面罩颜色，装甲武器皮肤和装甲强化等内容。其中装甲强化能使玩家根据自己的选择优化自己的能力。当玩家选择了一种职业之后，只有在完成后，即升到10级后才能进行另一个职业的专修，完成一种职业的专修所消耗的时间大概需要花费从SR-40到SR-50的时间。游戏的开始只会为玩家解锁两个职业，分别是Wetworks（暗杀型）和Pionner（先锋型），其余的职业将在之后慢慢解锁，购买了限定版的玩家可以提前解锁其余6个职业，但是等级仍然要达到SR-50。



当特化职业升到满级后即可解锁新的战术套件和支援升级以及一些盔甲。具体解锁战术套件和支援升级的项目如下：

- ●暗杀型：解锁“匿踪”支援升级
- ●先锋型：解锁“快速升级”战术套件
- ●工程型：解锁“掉落侦察”支援升级
- ●追踪型：解锁“空投重置”战术套件
- ●游侠型：解锁“稳定”支援升级
- ●潜伏型：解锁“复仇者”支援升级
- ●寻路型：解锁“枪手”支援升级
- ●操作型：解锁“司机”战术套件

实用武装搭配

由于自定义武装能提供各种各样的组合，让人眼花缭乱，所以就让笔者为各位介绍几个比较实用的组合吧。

中远距离射手

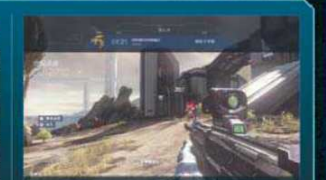
主武器	DMR
副武器	闪雷手枪
手雷	电浆手榴弹
护甲技能	普罗米修斯视力
战术套件	护甲
支援升级	敏捷／稳定



该搭配主要用于中远距离作战，DMR的射程和精度足以保证中远距离的控制权，而闪雷手枪和电浆手榴弹则是用于近距离防身，由于闪雷手枪需要蓄力，所以用“普罗米修斯视力”进行提前判断。而“护甲”和“敏捷”则能保证换弹的时候不落下风，而“稳定”则能够保证在对枪的时候占据主动地位。

中近距离射手

主武器	BR
副武器	麦格农手枪
手雷	电浆手榴弹
护甲技能	全像术
战术套件	掷弹兵
支援升级	弹药



该搭配主要用于中近距离作战，BR在近距离同DMR拼有着极大的优势，上面提到过不再赘述，技术好的玩家即使面对AR等自动武器同样不落下风；麦格农手枪强大的火力能够保证在BR没子弹的时候防身，是非常可靠的伙伴。至于“全像术”可以在拐角处释放迷惑敌人，从而为下一步攻击创造条件。由于BR射速和击发模式的原因，BR的子弹相对较少，需要额外补充弹药。

反载具型射手

主武器	DMR
副武器	电浆手枪
手雷	电浆手榴弹
护甲技能	行动隐身衣
战术套件	机动
支援升级	爆炸



该搭配主要用于反制敌方载具，电浆手枪能够轻易瘫痪敌方载具，让玩家蹂躏。而在遇上坦克等难以近身的载具时，可以通过行动隐身衣接近，伺机动手。当遇上妖姬号时可以通过DMR的射击对其制造压力。最后电浆手榴弹和爆炸威力加强对付幽灵号等轻型载具简直是轻而易举的事情。所以该职业是名副其实的载具杀手。

支援型射手

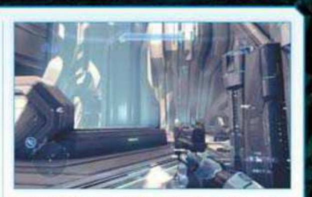
主武器	光线步枪
副武器	风暴步枪
手雷	脉冲手榴弹
护甲技能	能量回复力场
战术套件	火力
支援升级	弹药



该搭配主要用于大型团队作战的模式中，如统治、抢旗之王等。光线步枪是绝佳的远处支援武器，能为队友提供良好的火力压制效果；鉴于光线步枪近距离的发挥，于是我们将副武器改为风暴步枪，以提高近距离交战的能力。能量回复力场在守点、进攻时能够大幅度提升队友的生存能力。这样一来，就成了一个名副其实的支援型角色，虽然得分可能不会很好看，但是确实能够帮助团队赢得胜利。

山丘之王射手

主武器	AR
副武器	麦格农手枪
手雷	破片手榴弹
护甲技能	全像术
战术套件	再补给
支援升级	爆炸



该搭配主要用在“山丘之王”模式中，由于双方需要抢夺“山丘”，故在这么一小块地方中进行争夺无可避免发生近距离火拼，AR在近距离的优势就突显出来了。至于手枪则是弥补AR在远距离射击方面的短板。手榴弹的再补给和爆炸威力加强能够让在“山丘”中的敌人无处可藏，基本是有来无回。虽然“山丘之王”模式中无法在“山丘”里使用护甲技能，但是你可以发动全像术让分身进入“山丘”内，吸引敌人火力——相信我，这么乱的情况下，不是亲眼看到你释放了分身的敌人，99%的都要中招。

蹲坑型射手

主武器	风暴步枪
副武器	闪雷手枪
手雷	破片手榴弹
护甲技能	行动隐身衣
战术套件	护盾高速回复
支援升级	匿踪

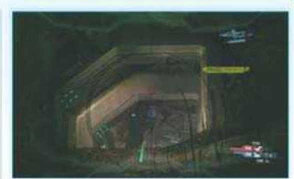


无论哪款FPS，都少不了蹲坑流的身影，《光环》也不例外。主副武器都是适合近距离作战的武器，配合行动隐身衣以及蹲下走路不会被探测到的特点，能够轻易实现蹲坑，并且感应范围的扩大有利于玩家选择何时何地进行蹲坑。而护盾高速回复更是让行动隐身衣的冷却时间减短，再加上“匿踪”支援升级的特性——普罗米修斯视力只能看到你的轮廓这样的东西，这种搭配的蹲坑流确实逆天！

反蹲坑型射手



主武器	BR
副武器	电浆手枪
手雷	破片手榴弹
护甲技能	普罗米修斯视力
战术套件	机动
支援升级	感知



既有矛便有盾，既然有蹲坑流，自然也有反蹲坑流。这个搭配里，由于蹲坑流较常用自动武器，所以BR在中近距离遇上他们通常不会吃亏。玩家可以通过普罗米修斯探知隐身了的敌人的位置，之后提前蓄力电浆手枪，接着一颗雷或者一梭子BR就能让他们见马克思。但是对于装备了“暗杀型”职业特性的玩家，你就只能睁大眼睛，扫描敌人的轮廓，再配合地图猜测敌人可能藏身的位置，看到可疑的地方扔颗手雷探探，之后的比拼就是见仁见智了。当然，最保险的办法就是等对方技能冷却，这时候他就无处藏身了。

载具专家

主武器	任意
副武器	电浆手枪
手雷	电浆手榴弹
护甲技能	任意
战术套件	司机
支援升级	枪手

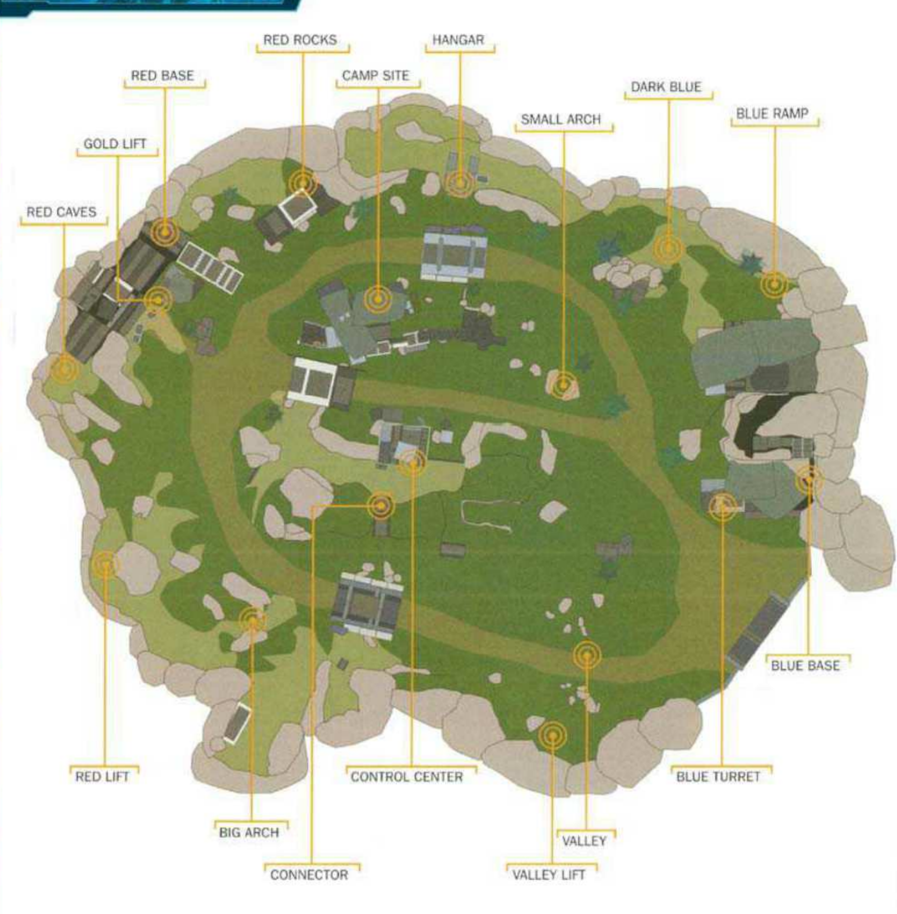


“专注开车三十年”真实地反应了这个搭配的特点。司机套件不怕被电浆手枪瘫痪，载具的皮也跟着变厚，开着天蝎号之类的载具完全不怕了，来多少要多少；“枪手”则能满足玩家作为机枪手的时候连续射击的要求。这样既能做司机又能做枪手的搭配在大型地图中是每个团队成功不可或缺的因素。但是如果你抢不到载具同样是白搭，所以你需要一把电浆手枪用来瘫痪敌人抢到的载具——你不能没有坦克飞机就活不下去。

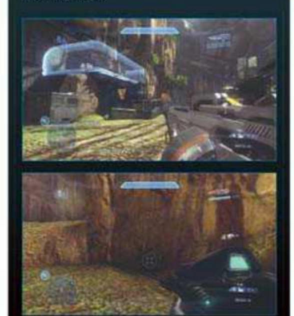
多人模式地图详解

由于本作设置了对开局空投武器的显示效果，所以这些攻略地图上并没有标识出武器的位置，玩家可以在游戏中根据导航轻易获知武器位置。至于载具因为不同模式载具放置位置以及种类皆不同，故也未标明。本攻略将以“团队无限杀戮”和“大型团队无限杀戮”为基础，讲解各地图的攻略。讲解地图过程中所有地图按照“上北、下南、左西、右东”的法则定位。

Exile

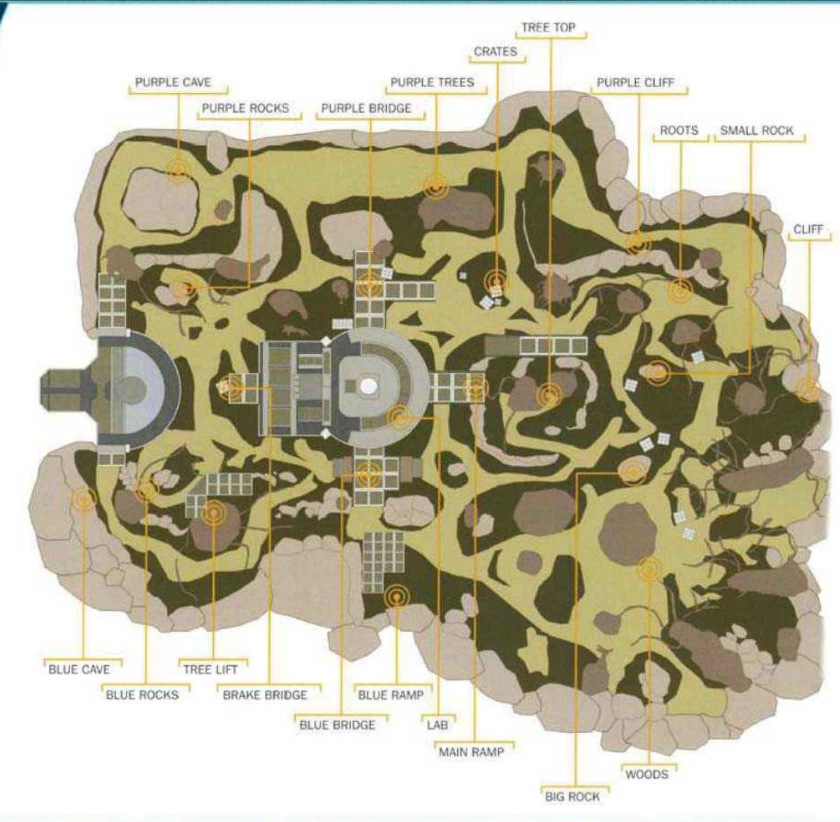


蓝方出生点位于地图正东边，红方位于正西边。开局蓝方拥有两辆疣猪号，一辆搭载普通M41LAAG防空机枪，另一辆则搭载M68 25mm电磁炮——这玩意儿打人可是精度高、一炮秒啊！对付妖姬号都绰绰有余！红方则只有一辆搭载普通M41LAAG防空机枪的疣猪号，以及猫鼬号和幽灵号各1辆，但是红队距离地图北面洞窟里的妖姬号和南面洞窟里的天蝎号相对较近，这是蓝方无法企及的优势。本关的重点在于天蝎号和妖姬号的抢夺，蓝方得到了它们基本可以宣判红方的死刑，但是若红方得到了它们，则蓝方的电磁疣猪号优势殆尽。同时，控制中央洞穴也是赢得战斗的关键，因为许多武器的空投都是在这附近，控制住这里等于控制住了重型火力的所有权。

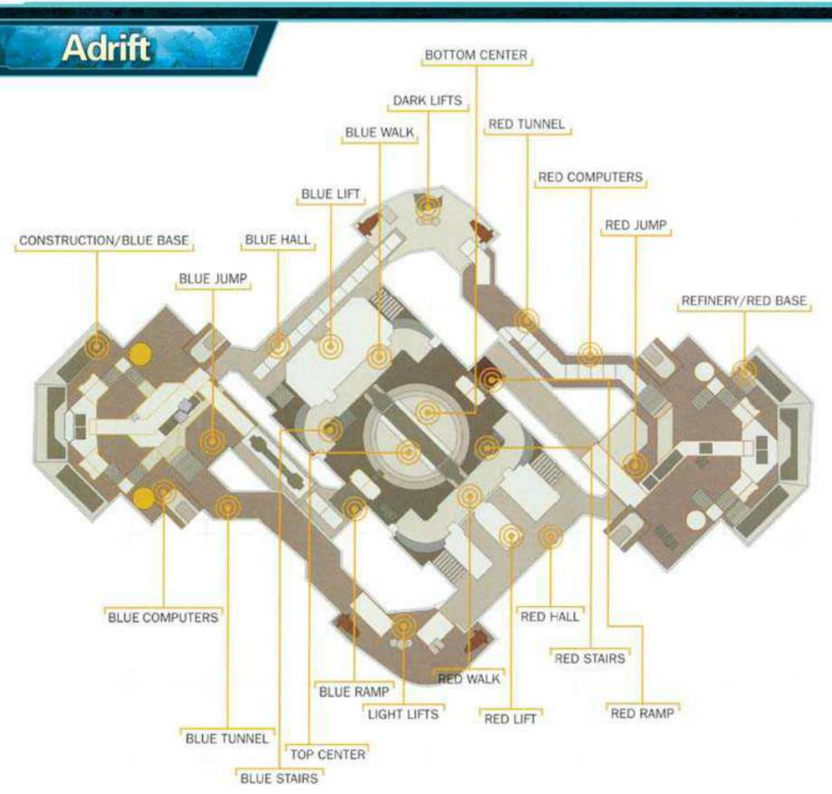


Abandon

蓝方出生点位于在正东边的一块空地上，红方则在正西边半圆柱型建筑物内。交火的地点主要集中在中央柱形建筑物的上中下三层，下层开局有散射步枪空投下来。同时这栋建筑物的北面和南面也是次要交火点。由于本关地形较小，交火点又主要集中在中央，故手里有一把霰弹枪或是自动武器是非常有优势的。当敌方控制中央建筑上层时，从东边的通道进攻是非常不明智的，因为敌方可以轻易压制住你，而且有射击角度优势。正确的做法是从中央建筑底层的“人间大炮”处传送上去，打敌人一个措手不及。亦或是从南北两面借助喷射背包进攻。另外要注意的就是火箭筒一般空投在中央建筑底层的概率较大，所以要随时注意地图的提示，控制住重型武器有助于拉开领先分差或追上对方分数。



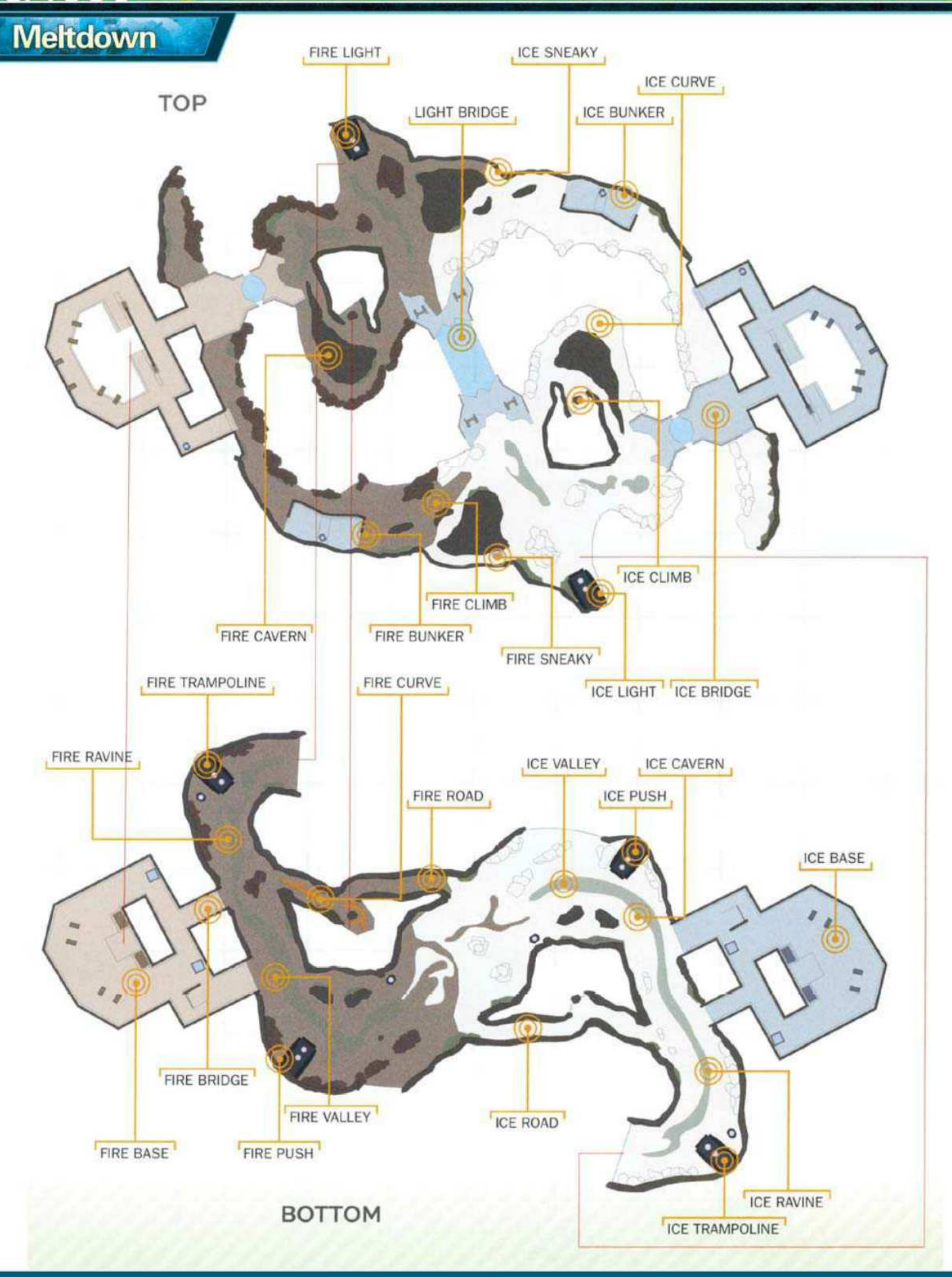
Adrift



蓝方出生点位于地图正西边，红方在正东。整个地图是个对称型的，所以有时候会分不清自己的位置，多打打就习惯了。开局地图中央有光剑可以拾取，蓝方附近有散射步枪，红方附近有粘性雷管枪可拾取。地图南北两边都有“人间大炮”供玩家传送到东西两边，适合跑路或偷袭。在地图中央分为上下两层，尽量抢占中央建筑的西北和东南两侧制高点，这两个地方能够兼顾周围的大多数地方，惟一的缺点是容易被夹击。主要交火地点可以说整张地图都是，玩家要跑路勤快，多观察雷达，尽力获取空投下来的强力武器，才能保证有胜利的希望。另外，这关使用 BR 的效果要比 DMR 好，同水平的玩家对枪一般都是 BR 赢。



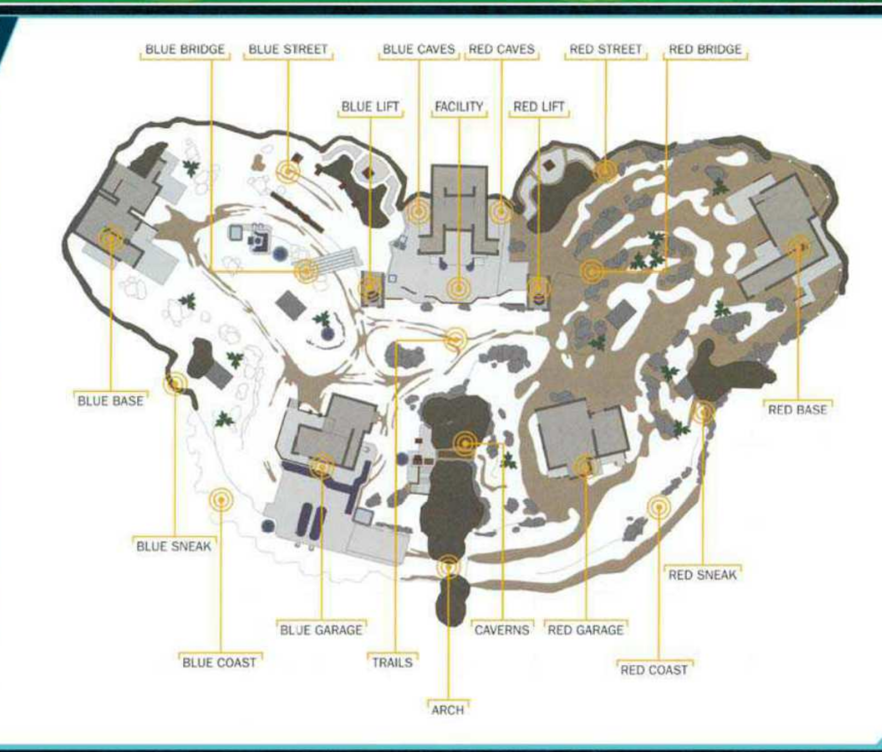
Meltdown



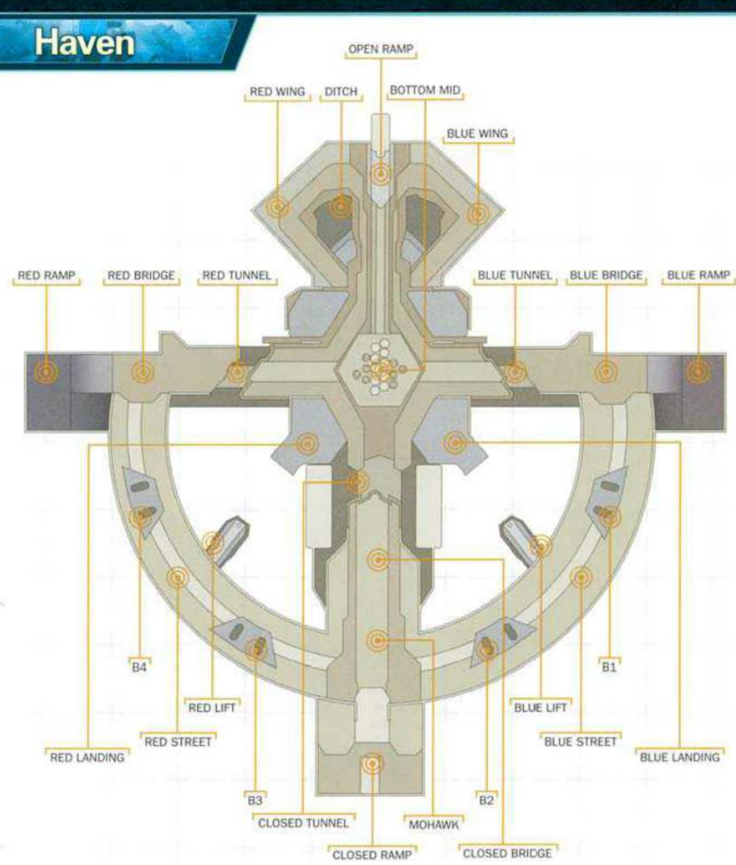
蓝方出生点位于地图正北方基地里，红方则位于正南方基地里。双方开局就有焚烧加农炮、针刺枪和磁轨炮的空投；双方家里也有疣猪号和幽灵号。主要交火点位于峡谷的正中央以及其周围的山路上，多加留心即可。主要目标是控制中央峡谷地区，这里一旦控制住，就相当于刘备占据了荆州之利一样！进可攻，退可守，所以务必拿下这里的主导权！本关还有许多洞窟，活用洞窟绕到别人身后奇袭也是非常有用的。和队友配合开疣猪号在地图上层（上图）作战效果会比较好，因为上层开阔，地形限制较小。至于地图下层（下图）的话，用幽灵号的效果要比疣猪号来得实惠——它超强的机动性能够保证在中间峡谷一带的高存活率。

Longbow

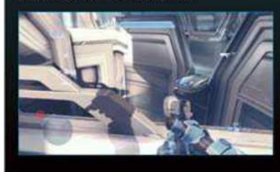
蓝方出生点位于地图西北角，红方则在东北角。双方都有疣猪号和猫鼬号。双方一开始都有 SRS99C 狙击步枪和火箭发射器的空投。本关主要交火点位于北部、东西两部的建筑物上，由于地图开阔，所以推荐携带 DMR，并尽量获得 SRS99C 狙击步枪或斯巴达镭射之类的高威力瞄准武器，这样在庞大的地图上才有安身立命之本。由于本张地图 UNSC 炮座机枪比较多，玩家可以试试提着炮座机枪满地图跑，尤其是再配合上“枪手”支援升级，杀人效率还是非常高的。另外多和队友打配合，开着疣猪号满地图绕圈杀人也是获得胜利的一大方法。如果玩家想玩奇袭的话可以试试沿南边的海岸线绕到敌人基地里偷袭。



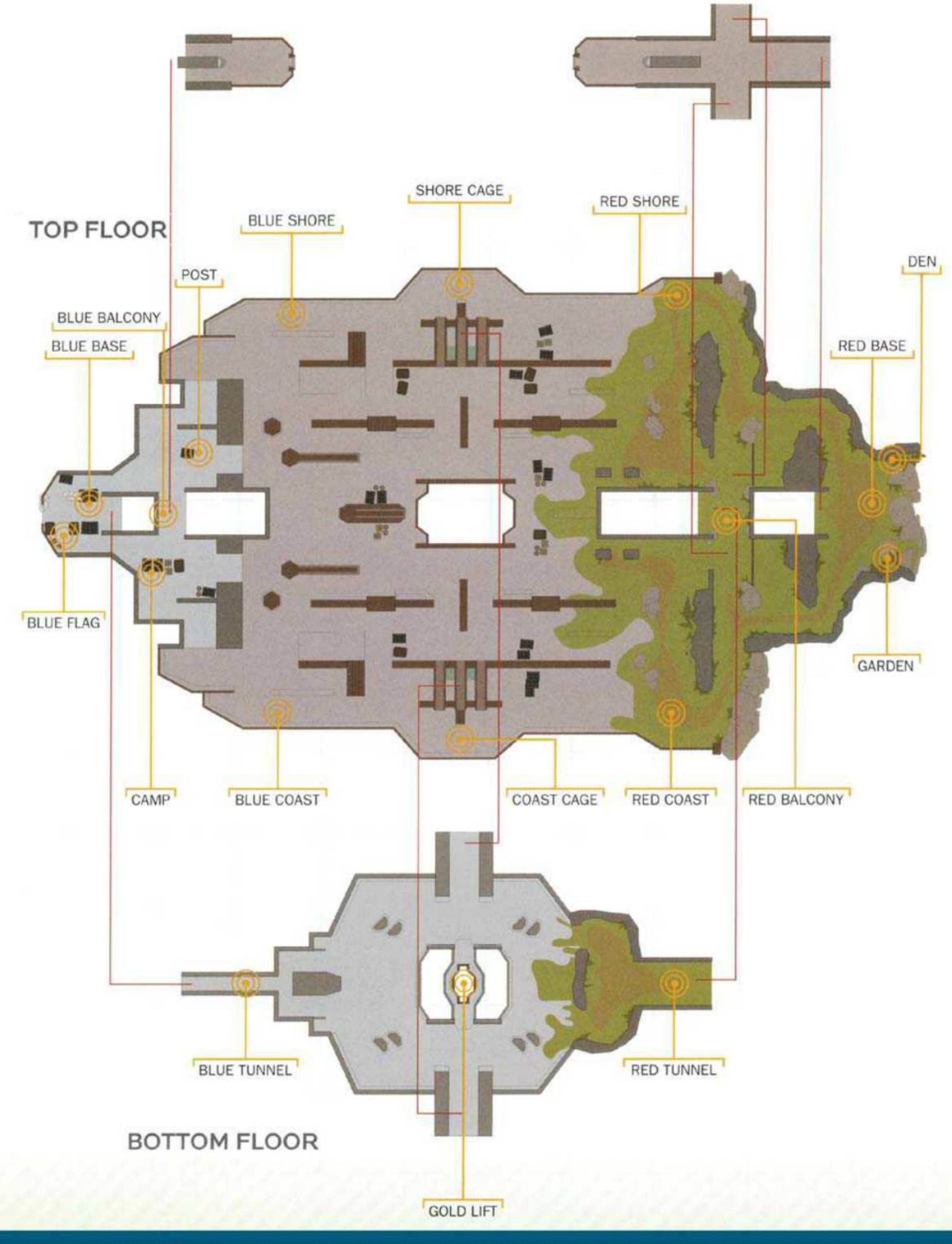
Haven



蓝方出生点在地图正西边，红方则在正东。开局中央下层有散射步枪，地图南面有粘性雷管枪，北面有针刺枪。一开始双方一般直接在上层隔着中央区域直接交火，此时用 DMR 非常有优势，只要枪法准，来个双杀、三杀不成问题。本关地图存在高低差，所以打起来时常要注意雷达上敌人是否和你不在同一平面，免得杯弓蛇影。尽量避免在中央下层交火——虽说这里是主要交火点之一，但是这个位置上层四面都能打得到，尤其是加上破片手榴弹在这里不俗的效果，往往会死伤惨重。建议多在地图边上打，活用“人间大炮”进行位置转换才是王道。另外，南北两侧长廊也是攻击中央下层敌人的好地方，还能够随时撤退等。中央上层区域的交战活用手榴弹逼敌人走出掩体或者撤退。



Solace

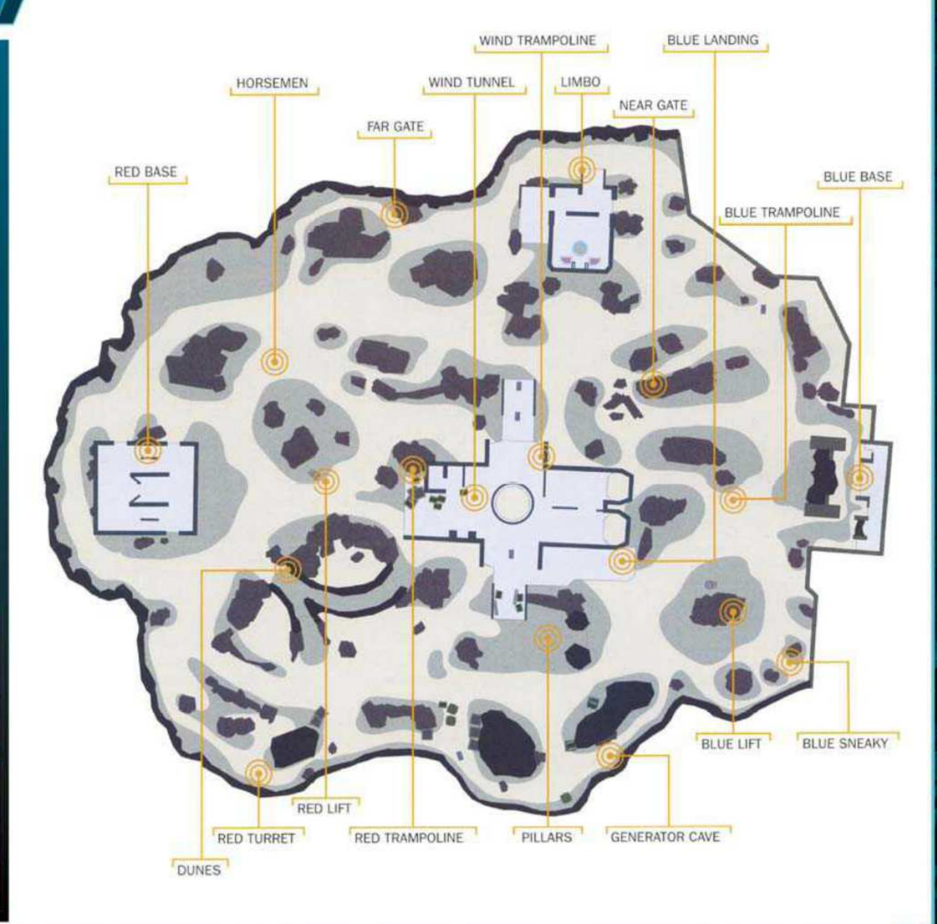


蓝方出生点位于地图正南方，红方则在正北方。一开局双方家里有SRS99C狙击步枪，在地图正中央有焚烧加农炮和光剑，一开始多数玩家会去抢狙击步枪，这时候你只要一路冲下去——推荐从自己家底下去拾取焚烧加农炮，这样安全系数高，之后凭借这强大火力能够很快拉开分差。之后交火点主要集中在双方家里以及其对狙处和东西两面走廊。推荐使用DMR，射程和精度有保障。由于室内作战比较多，所以建议玩家有能力就选择霰弹枪的空投，以便近距离压制敌人。另外，玩家可以尝试装备喷射推进器从地图中央底层发起进攻，虽然看起来像是自杀，但是多数时候能够起到奇袭的作用。

Vortex

蓝方出生点位于地图正东方，红方则在正西方。一开局双方家里都有疣猪号、幽灵号与猫鼬号各一辆。双方家附近都有粘性雷管枪和针刺枪，狙击步枪在地图中间，但是靠近红方；地图中央有搭载火箭发射器的疣猪号，靠近蓝方，算是一个平衡吧。主要交火点在中间建筑物内，抢下中间后虽不说是易守难攻，但是绝对能够压制住南北两边过来的敌人。要想攻破敌人占领的中央建筑最好从下面的“人间大炮”处传送上去，并最好配备足够多的手雷和一把自动武器。本关同样有亡魂号可以使用，当你驾驶亡魂号时，最好多注意下角落，不要走进“中间凹四周高”的地形内，那里是最好的伏击地点——不然就等着送分给别人吧。





Ragnarok

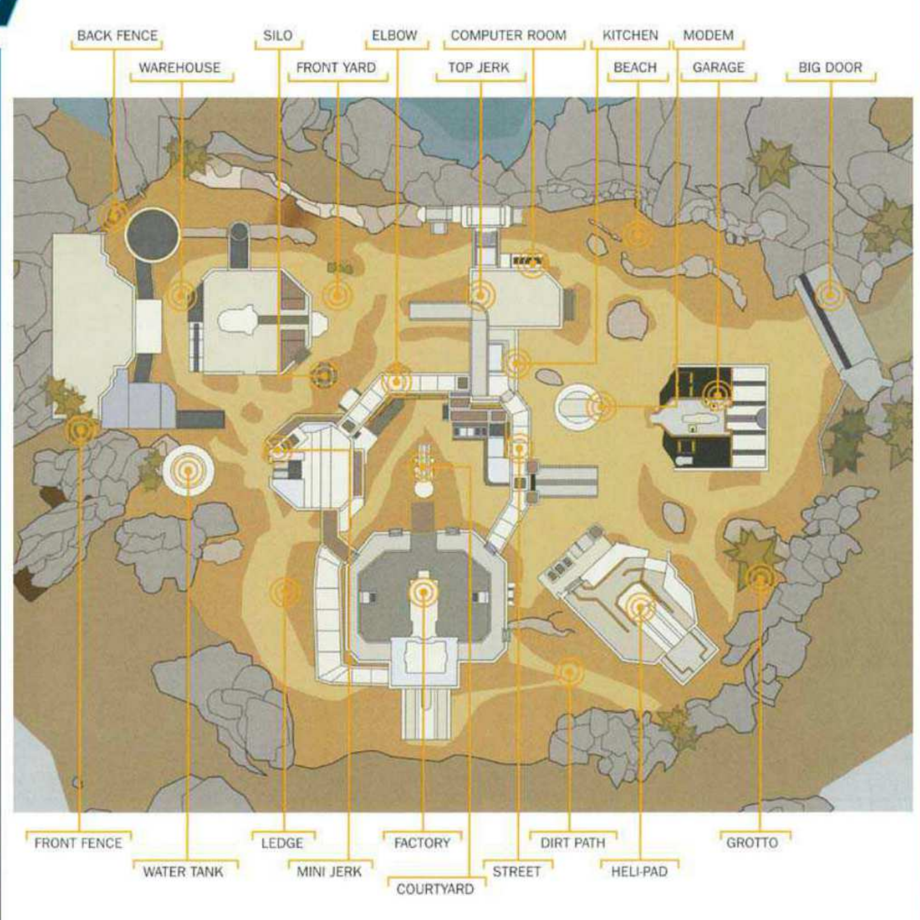
TURRET
RED ROCKS
WALL
CREEK
RED BASE
RAPIDS
WOODS
JUNGLE
RED DEN
PELICAN
BLUE DEN
BLUE ROCKS
WATERFALL
TOP MIDDLE
BLUE BASE

蓝方出生点位于地图正东方，红方则在正西方。一开局双方都有妖姬号和螳螂机甲，以及若干猫鼬号、疣猪号和幽灵号，双方家里都有SRS99C狙击步枪。地图中央有斯巴达镭射，是对付螳螂机甲的有效武器。螳螂机甲射程被限制在了近距离，远距离火箭弹的威力也不是很高，所以主要作为队友支援载具使用，比如干掉对方妖姬号、幽灵号等。当螳螂机甲周围有队友掩护齐头并进时是非常可怕的，因为你根本无法近身解决它，同时它周围的队友能够有效发现并解决持狙击步枪等重型火力的敌人。所以这张地图一旦团队配合起来就可以轻松实现“无限杀戮”的目标。而妖姬号的主要目标就是替螳螂机甲收拾高危险目标，比如远距离手持斯巴达镭射的敌人。

Complex

蓝方出生点位于正东建筑物前，红方则是正西圆柱形建筑物前。开局红蓝双方都有有2辆猫鼬号和1辆幽灵号；同时红蓝双方家里附近各有一把SRS99C狙击步枪，分别在地图西北方和东南方的建筑物上；地图中央有把光剑，南边则有一把散射步枪。这关推荐使用DMR作为主力武器，因为这关地图较大，DMR射程有保障。主要交火点在蓝方家里平台上和中央一大一小两个屋内，推荐有条件的玩家使用霰弹枪。活用幽灵号有时候能够击杀非常多的敌人，对战局有非常大的帮助。另外，这关如果用蹲坑流的打法能够收到不错的效果，在地图东北边，手持SRS99C狙击步枪能够轻松阴掉不少人，记得多换位便是。





成就条件及取得方法

成就数量	1000点/49个
难度	★★★★☆
在线成就点数	385G
全成就所需时间	30小时左右
有无会错过的成就	无
有无影响成就的秘技	无
有无成就BUG	有（※）

※ 注：Chief, Smash!, A Legendary Episode, Digging up the Past, The Challenger 这几个可能会出现BUG

全成就光环中，最难的只有单人传奇难度通关，其他则只有保护队友等个别关卡成就小有难度。最快捷的方法为直接先合作通关传奇难度，期间将收集以及关卡成就全解开。如果没解开就调低到相应难度后选择关卡去补。之后直接上单人传奇通关即可。具体可以参考攻略部分。

接下来去完成网战的几个战斗获胜次数要求，然后去搞传奇难度的斯巴达任务，现在已经出够5季了。注意其中机关的特定成就。直到全部关卡打完，等级也差不多到要求了。之后将25个挑战解锁，如果没解锁就继续。完成后将一些零零散散的“设置”成就拿全即可。



黎明 10点 **Dawn**

成就条件 任意难度完成第一关。

雷奎星 10点 **Requiem**

成就条件 任意难度完成第二关。



先行者 10点 **Forerunner**

成就条件 任意难度完成第三关。



无尽号 10点 **Infinity**

成就条件 任意难度完成第四关。



归附者 10点 **Reclaimer**

成就条件 任意难度完成第五关。



封锁 10点 **Shutdown**

成就条件 任意难度完成第六关。







重组机 10点 **Composer**

成就条件 任意难度完成第七关。



午夜 10点 **Midnight**

成就条件 任意难度完成第八关。



John醒醒 20点 **Wake up John**

成就条件 普通难度以上将游戏通关。



我需要英雄 40点
I Need a Hero

成就条件 英雄难度以上将游戏通关。



末日之战 40点
Bromageddon

成就条件 合作的情况下困难难度以上将游戏通关。

取得方法 多人合作的情况下攻关要比单打简单不少，我方死后只要有一名队友存在敌人范围外其他队友即可复活。虽然成就要求英雄难度以上通关，但仍推荐打传奇难度，这样即便取得不了单人传奇难度通关的"独狼"成就，也可以轻松获得一个传奇难度通关的"The Legend of 117"成就。



117的传奇 70点
The Legend of 117

成就条件 传奇难度将游戏通关。



独行侠传奇 90点
Lone Wolf Legend

成就条件 单人将游戏的传奇难度通关。

取得方法 必须单打完成，详细可以看前文的攻略部分。单人部分的通过成就是单独计算的。有一个注意点在于每次玩家经过检查点选择存档退出后下次仍然可以继续之前的进度，实在打不过了就先退了休息一下再打，慢慢将其啃下来。



骷髅混战 15点
Skullduggery

成就条件 开启任意三个骷髅效果完成Heroic 难度以上任意关卡。

取得方法 开三个无关紧要的即可，比如"野猪兽派对"、"铃铛"、"我或许是你爸爸"这三个打第一关即可。



末日合战 10点
Bropocalypse

成就条件 合作打过英雄难度以上的战役任务。



与集体智慧连线 10点
Contact the Domain

成就条件 战役模式中发现一个终端机。



终战 50点
Terminus

成就条件 在战役模式中发现所有的终端机。

取得方法 终端机一共只有7个，位置很好找，可以参考前文攻略或者光盘中的内容找到。



挖掘过去 20点
Digging up the Past

成就条件 在任务1中找到并存取士官长的记录。

取得方法 士官长苏醒后，一开始沿着左边走会找到一个可以下去的楼梯，下去后走到里面，找到装置存取士官长的记录，之后便可解锁成就。



午夜起飞 20点
Midnight Launch

成就条件 在任务2中于午夜驾驶疣猪号高高跃起。

取得方法 首先这个午夜指的是12点，玩家要拿这个成就首先要保证这一时段。如果玩家想要在线拿到这个成就就必须等时间到了晚上12点才行，如果线下拿的话比较简单，直接将主机系统时间改成11点50（这样比较保险），之后选择第2关，驾驶疣猪号前行不久就能找到一个斜坡，开上去便可使疣猪号高高跃起，伴随时间一起拿到这个成就。



这是我的步枪，我专用的枪 20点
This is my Rifle, this is my Gun

成就条件 在英雄难度以上的任务3中从头到尾都带着一把 UNSC 武器。

取得方法 本关初始手持的两把武器都是 UNSC 的，也就是说玩家在这章中全程只能换一把枪过关才能拿到这个成就。两把枪里面手枪相对性能好一些，建议保留，不过后面也拿不到子弹就是了。记住主武器随便换，副武器手枪一支留着即可。整个第3关都要带着这把手枪，不然无法获得成就，如果玩家过程中不小心换了武器就选从检查点重来即可。



末日伙伴 20点
Bros to the Close

成就条件 在英雄难度以上的任务4中所有陆战队员存活。

取得方法 从这里与几个士兵一起行动开始关系到这个成就的获得。玩家在过程中需要保护所有士兵不死，这就要求玩家必须冲在前面打，速度慢的话这些士兵很容易就挂掉了。整个过程一直到用炮台掩护完成，去取回CORTANA 为止，过程中一个士兵都不能死。成就要求必须在英雄难度下完成，关键是这部分即使队友死了也不会有提示，比较麻烦，玩家在推进的过程中需要随时确定身后队友的人数。开始有两个人，推进到大场地时会增加到一共6个队员需要保护，而大场地那里的战斗也是最难的，建议先一点一点清敌，别忙着突进。后期队员会发疯一样往前冲，一定要保证队员不死，迅速清场，这里有多个敌人炮台和小飞行器需要优先解决，推荐换一把神射手步枪来用。熬过这一段以后就简单了，最后炮台防御部分建议原地使用炮台即可，随时看看身后的队友有没有倒下的，完成后直接去拿 COTANA，如果没死士兵便可直接跳成就。这一过程有几个检查点，如果掩护的队员不小心死了就选择从检查点开始重来，当然最简单的办法还是推荐多人合作来完成，4个人迅速清场可保队员不死。如果玩家没拿到成就可以重新选择在这关的第2个集结点获得。



迫击战斗 20点
Mortardom

成就条件 在英雄难度以上的任务5中，劫持一辆亡魂号，并用其来摧毁至少4辆地方的亡魂号。

取得方法 虽然前面也会看到一辆亡魂号，但那里没有其他亡魂号可以摧毁，过河阶段无法通过，所以成就最好从这个地方开始解。劫持敌人亡魂号有一定技巧性，首先把亡魂号上操作炮台的敌人打下去，之后玩家需要一把电浆手枪，用它按住 RT 蓄力后打亡魂号可以一击将其定住，然后跳到上面往机枪台后面的部位走，在那里选择使用炮台，这样便可以把里面的敌人"逼"出来。注意动作要快，跳上去前再来一枪比较保险，抢劫位置一定要准，不然会变成"强制登上亡魂号"，比较麻烦。将里面"逼"出来的敌人扫死后下去从侧面或者后面便可以选择操作亡魂号了。操作时的部分注意多横向移动来躲避敌人炮击，两炮就能干掉一架敌人的亡魂号。不过这个场地最多能拿到一架干掉3架，后面由于有河流，士官长无法驾驶其通过，只能舍弃。从 Librarian 那里出来以后还有一次在战场上抢亡魂号的机会，成功夺取后之前击毁的数量是累计的，如此一来只要再击毁一艘即可。注意这场战斗如果没有电浆手枪的话比较麻烦，好在从敌人的幽灵号上可以打出来。



探索地板 20点
Explore the Floor

成就条件 在关卡6中诱骗或是迫使猎人掉下悬崖摔死。

取得方法 首先需要习惯猎人的位置和动作，其次玩家需要引诱到位。除了猎人所在的圆形场地外，链接的光束桥梁也是个不错的让它们掉下去的地方，玩家可以先走进他们吸引它们使用冲撞，看准时间跳到开即可让它们自己落下。同样推荐以低难度完成。





把他粘牢 20点
Give Him the Stick

成就条件 在任务7中使用粘性雷管枪杀死2个猎人。

取得方法 这个房间的粘性雷管枪足够多，在里面的房间和面对房间的左边武器放置处都可以拿到，用它瞄准猎人的头打即可。分别打死同样可以解锁成就，不用两个一起杀死。实在不行就开简单难度打过，没什么难度。

士官长 挥锤！ 20点
Chief, Smash!

成就条件 在任务8中使用能量锤一击杀死3个爬虫敌人。

取得方法 在这里拿了锤子就别扔掉了，一次砸死3个爬虫建议去后面CORTANA 让你防守的那个阶段去完成，那个场景中爬虫非常多，先别攻击，等一段时间后成群敌人聚在一起时一锤子下去解除成就，锤子范围并不广，这个成就运气成分比较重，玩家一定要等大量爬虫聚集后再砸。如果敌人杀完了没解就选择重来。建议以简单难度来完成。





不再是新兵 15点
Not Some Recruit Anymore

成就条件 网战升至5级。



步步高升 25点
Movin' On Up

成就条件 网战升至20级。

我爱红蓝对战 15点
I <3 Red vs Blue

成就条件 赢得5场网战胜利。





守住战斗甲板 30点
Hanging on the Combat Deck

成就条件 赢得20场网战胜利。



任务完成 15点
Operation Completion

成就条件 任意难度完成一关斯巴达任务模式。



传奇章节 40点
A Legendary Episode

成就条件 以传奇难度第一季所有斯巴达任务。

取得方法 注意这个成就有可能出现BUG，没解的话就去单人再打过传奇难度的第一季第一关，这样就能解了。



献给Crimson 80点
Dedicated to Crimson

成就条件 任何难度完成前5季所有章节。



一人Crimson 20点
Crimson Alone

成就条件 单人完成传奇难度的超级战士任务章节。

取得方法 推荐选择第一章第2节的狙击关卡，这关相对来说总体没什么难度，只有最后一个有诸多精英在的场地比较麻烦，推荐用炮轰或者绕左边的路先跑去抢炮台用。精英身上掉下来的燃料炮不妨拿来一用。



玫瑰对紫罗兰 20点
Roses vs Violets

成就条件 在超级战士任务中找到一个红蓝对战彩蛋。

取得方法 在斯巴达任务的第一季第5关中，走到一开始的堡垒处，上去后在按下启动按钮前，面对这个按钮走到左边边缘的台子上，从这里往下看，开镜瞄准镜会看到一个小箱子，对着它射击即可解锁，如果队中有其他人可以一起解锁该成就。



绝不抛弃兄弟 20点
No One Left Behind

成就条件 英雄难度以上第2季第3章斯巴达任务中留下最少一个陆战队员。

取得方法 如果玩家队伍中有其他队友一起的话，这将是非常容易拿到的一个成就。玩家要做的只有快速清场杀敌。注意在来到平台上方用炮轰敌人飞船的部分会有几只精英上来杀陆战队，几名玩家在门口守好即可。



暗杀骑士 20点
Knight in White Assassination

成就条件 在任一超级战士任务模式中暗杀骑士。

取得方法 要偷袭骑士，最简单的办法就是多人打斯巴达模式第一章节的第5关，在后期会有大量骑士出现，其他玩家上去吸引骑士注意，想解成就的玩家只要伺机跑到背后完成偷袭即可。单人的话推荐打第一章的第4关，带个普罗米修斯视角，之后利用拐角进行偷袭即可。



电力哪有中断? 20点
What Power Outage?

成就条件 完成英雄难度以上第5季第4关的斯巴达任务，不丢失一个电源。

取得方法 同样建议4人合作，3个电源位置非常集中，对敌人来袭有个大概的了解即可，非常简单。别忘了使用疣猪号上的炮台以及附近的强力武器。看到正在破坏的一定要第一时间杀死。最后几只野猪兽来的时候手里有炸弹，要小心。



没难么简单 20点
No Easy Way Out

成就条件 完成英雄难度以上的第五季第一章斯巴达任务，防守敌人过程中存活下来。

取得方法 有以下几个注意点，首先必须在英雄难度以上才能解，成就叙述有误。其次玩家是可以死的，不过在激活最后的开关前需要把所有敌人都杀掉，且传感器必须留下至少一个，这样最后再去激活开关后过关就可以解锁成就。





接受挑战 10点
The Challenged

成就条件 完成一个挑战。



挑战者 20点
The Challenger

成就条件 完成25个挑战。

取得方法 游戏每一段时间都会更新几个限时挑战，玩家必须在时间内将这些挑战拿齐，有些很简单，比如杀死特定的兽族，玩家可以开简单难度去刷。而有一些则比较难，比如125个连杀奖章，可根据自身条件量力而行，一定时间后解除25个挑战并非难事。玩家可以按START键在职业选项中的挑战项目中查看。这个成就有成就BUG，有些玩家可能解了30个左右的挑战才解开成就，最多甚至有解了50个挑战才解锁的，除了等待官方修正外没办法，玩家只有不断解除挑战直到解开为止了。



护甲维修员 5点
Armorer

成就条件 改变网战超级战士护甲。



徽章 5点
Badge

成就条件 在超级战士ID中更变徽章。

归属 5点
PWND

成就条件 在超级战士ID中变更你的单位代码。

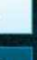
真会摆姿势 5点
What a Poser!

成就条件 更改玩家的超级战士站姿。

制图机 5点
The Cartographer

成就条件 在FORGE中建立并储存一张自定地图。

取得方法 在FORGE中建立任意内容，之后选择启动FORGE，进入后按START选择"储存成新地图"即可。



游戏建立者 5点
Game Changer

成就条件 军事训练模拟战斗中建立并储存一个自定游戏类型

取得方法 选择军事训练模拟战斗，然后选择"自定游戏"，类型任意，地图任意，之后选游戏选项，然后按Y键开启档案选项便可选择储存。

快照 5点
Snapshot!

成就条件 在剧院中储存一张精彩游戏画面。

取得方法 先要解除"游戏建立者"成就生成影像，之后在播放过程中按A暂停，之后选择最左边的照相图标选择储存一张照片即可。



大导演 5点
The Director

成就条件 在剧院中储存一段影片剪辑。

取得方法 和上一个拿法相同，只不过最后一步要选择一个圆形的"录影"选项，之后停止便可保存。



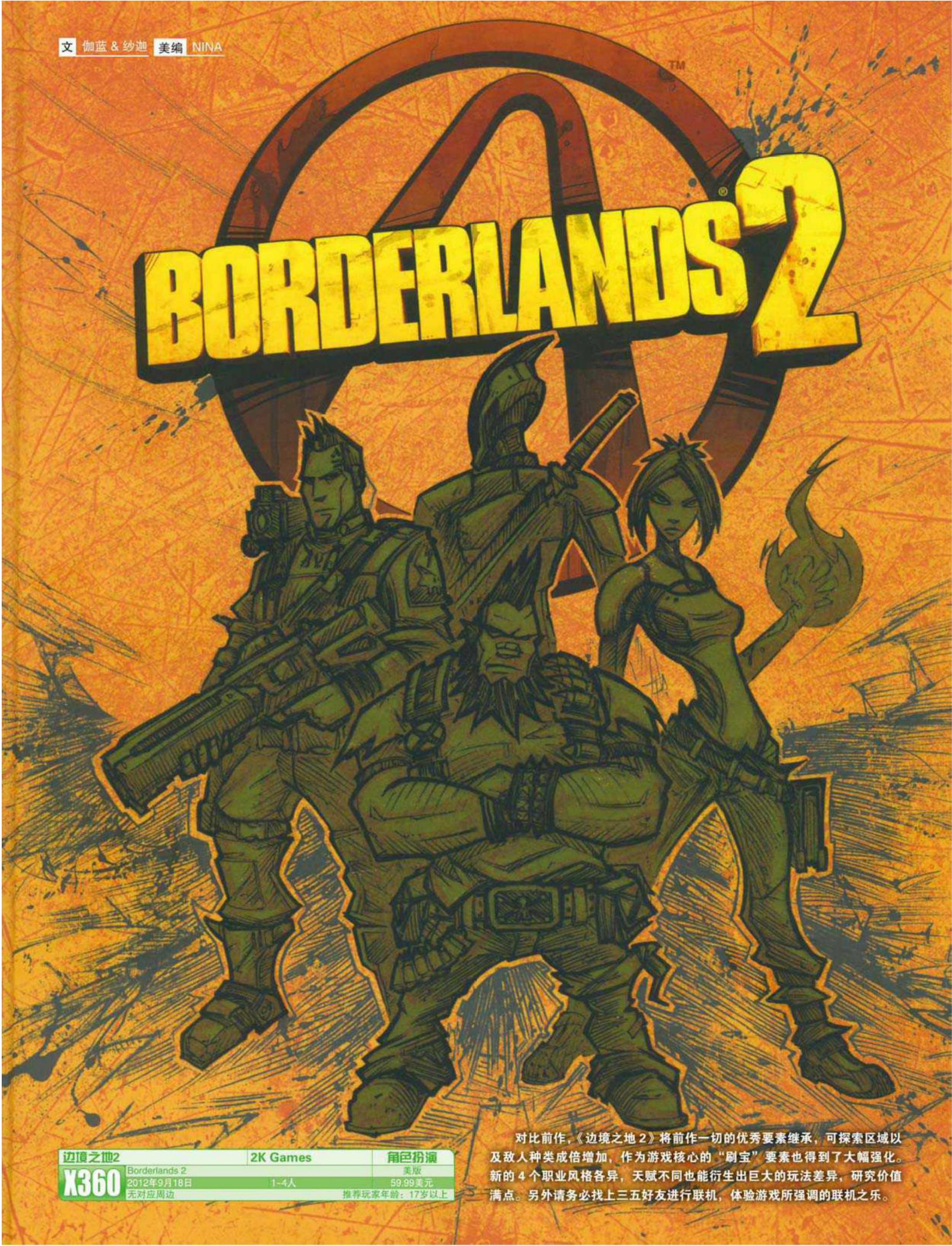
有福同享 5点
Sharing is Caring

成就条件 将档案上传至档案分享区。

取得方法 玩家首先需要把"大导演"这个成就解除后才会有内容可以分享，之后选择"本机影片"，按A选取后按Y选择"上传至档案分享区"。



文 伽蓝 & 纱迦 美编 NINA



边境之地2		2K Games	角色扮演
X360	Borderlands 2		美版
	2012年9月18日	1-4人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

对比前作，《边境之地 2》将前作一切的优秀要素继承，可探索区域以及敌人种类成倍增加，作为游戏核心的“刷宝”要素也得到了大幅强化。新的 4 个职业风格各异，天赋不同也能衍生出巨大的玩法差异，研究价值满点。另外请务必找上三五好友进行联机，体验游戏所强调的联机之乐。

基本操作

X360	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角控制
A键	跳跃
B键	站立/下蹲
X键	换弹/调查
Y键	枪械切换
LB键	使用角色特技
RB键	投掷手雷
LT键	瞄准
RT键	射击
LS键	奔跑
RS键	近战攻击
BACK键	呼出菜单
方向键	切换指定武器

游戏界面说明



①角色特技图标，绿色为可用，红白状态为冷却中。
②护盾槽和体力槽，在护盾槽被完全消耗后才会消耗体力槽，护盾值会随时间自动恢复，但体力值一般情况下不会自动恢复，因此在战斗中要尽量保证护盾的持续存在。
③天赋触发性特效，在某些触发型天赋中投入技能点数后，触发的特效会显示在经验条的上下位置。
④手雷、当前种类武器弹药余量
⑤小地图，棱形为当前追踪任务的目标所在地。
⑥当前追踪任务的描述。

城镇设施介绍

贩卖机

与前作一样，游戏中的道具主要从自动贩卖机处购买，贩卖机一共有3种，Guns贩卖机主要出售枪械，ZED'S MEDS主要出售护盾和职业模组，而AMMO DUMP主要出售手雷和弹药补给，而无论是哪种贩卖机都会有一个20分钟限时购买的物品，这个物品的属性相对比较好，限时道具每20分钟刷新一次，如果在这20分钟内都没有购买该物品，则自动刷新为下一个物品，因此看到心仪的道具就必须赶紧下手以免后悔莫及，注意即使购买了限时道具，下一个物品也不会即时出现，同样需要等待倒计时完毕。



黑市

在流程中玩家首次到达Sanctuary后，在地图上可以发现除贩卖机外的第4个商店标志，这个商店十分显眼，门口被紫色的霓虹灯所映照，这就是本作中出现的黑市，在前作中，弹药的最大携带量以及道具栏空位是可以用金钱来购买升级的，但在本作中，一切升级道具都需要在黑市中购买，而黑市的通用货币是一种名为Eridium的紫色矿石（简称为E币），E币的获取途径有很多，敌人掉落、开箱、老虎机抽奖等方式都可以获得，最初所有的升级都只需要4枚E币，但每次升级都会在此基础上增加4枚E币，各等级升级所需E币以及升级效果详见下表。

消耗E币	等级	背包空位	储存箱空位	手雷	突击步枪	火箭筒	手枪	霰弹枪	微冲	狙击枪
–	初始状态	12	6	3	280	12	200	80	360	48
4	1	15	8	4	420	15	300	100	540	60
8	2	18	10	5	560	18	400	120	720	72
12	3	21	12	6	700	21	500	140	900	84
16	4	24	14	7	840	24	600	160	1080	96
20	5	27	16	8	980	27	700	180	1260	108

角色改造机

在Sanctuary的快速传送点外，可以发现一台改变角色外观的机器（地图上标记为一个小人），这里不但可以改变角色的外貌以及衣服的配色，还可以在这里花钱重置自己的天赋点数，因此不必担心在游戏中加错点数。

财宝猎人注意事项

敌人与等级

在与敌人战斗的过程中，角色等级有着十分重要的地位，因为当敌人等级高于玩家时，玩家所能造成的伤害会降低，等级差越大，降低的比率就高，等级比玩家高3级的敌人会以骷髅图标标注，一般来说这已经算是一个警告，最好不要轻易挑战。

物品等级

在游戏中玩家可以获得各种颜色的物品，而这些物品的颜色决定了物品的品质，物品的品质从低到高依次为白－绿－蓝－深紫－紫红－橙，但是一件物品的好坏不能光迷信品质，还要从物品的等级以及特效来进行横向对比才能分出高下。

关于会心一击

游戏存在会心一击的设定，但会心一击并非一种属性，而是取决于玩家攻击敌人的部分，所有敌人都会有弱点部位，部分敌人还有次要要点，比如游戏出现的Hyperion机器人的弱点在于其躯体，而次要弱点为手臂，虽然攻击次要弱点不能触发会心一击，但却能破坏它的结构使其失去部分攻击手段，因此熟悉敌人的弱点十分重要。

Fight For Your Life！

在战斗中体力值被完全削减后，会进入名为Fight For Your Life的状态，在这个状态下屏幕会变得一片灰暗，移动也会变得极其缓慢，而且无法举枪瞄准，而在这个状态下如果杀死一名敌人就能马上以护盾全满、部分体力恢复的状态复活，但要注意的是，虽然这种方法可以让玩家重生，但如果连续倒地会使状态的持续时间越来越短并最终一闪而过最终死亡，作为死亡的惩罚，系统会扣除玩家当前持有金额的约10%，因此死亡是致贫的最大原因，请玩家珍爱生命。

2周目与2.5周目



在完成1周目的所有主线任务后，在游戏的标题画面按Y选择已通关的角色后，会出现Normal Mode（1周目）以及True Vault Hunter Mode（2周目）的选项，在选择True Vault Hunter Mode后再选择Continue进入游戏，会自动开始游戏的2周目，在2周目中，玩家可以继承上一周目的所有数据，而且在这一周目中敌人的种类会大幅度增加，而且游戏难度也会有所提升。而当玩家历尽艰辛踏破2周目后，会解锁一个名为Playthrough 2.5的模式，这个模式十分简单粗暴，那就是在True Vault Hunter Mode的基础上，使所有地区的敌人都会变成50级，藉此玩家可以满足挑战以及打宝的乐趣。

主线任务与支线任务



在玩家选择New Game进入游戏后，就会自动接到第一个主线任务，主线任务在菜单显示为“Story Mission”，主线任务只要完成任务就会自动接到下一个主线，因此不会遗漏。而支线任务“Optional Mission”会随着游戏主线流程的发展逐步出现，这些任务在地图上会标注为一个个小黄色感叹号，支线任务虽然会存在失败的情况（即任务列表上打上红叉），但是只要回到接任务的位置重新接一次任务即可，也就是说，游戏中所有任务都不会被错过，无需顾虑。

单人游戏与联机合作

游戏中任何情况下都可以进行最大4人的联机合作，不管玩家之间等级差异多少，或是流程进度先后均可随时搜索可加入房间或加入好友的游戏，联机合作时人数越多，敌人的体力和攻击力会越高，但同时获得的经验也会越多，掉落也会变得更优秀，下面是单人游戏与多人合作时的差异。（单位：倍）

Normal Mode

-	单人游戏	单人游戏	2人合作	2人合作	3人合作	3人合作	4人合作	4人合作
敌人级别	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力
普通敌人	1	0.75	1.2	0.9	1.45	1.03	1.75	1.22
精英敌人（Badass）	1	0.85	2	1	3	1.13	4	1.32

True Vault Hunter Mode

-	单人游戏	单人游戏	2人合作	2人合作	3人合作	3人合作	4人合作	4人合作
敌人级别	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力
普通敌人	1	1.05	1.15	1.15	1.45	1.35	1.75	1.45
精英敌人（Badass）	2	1.3	4	1.55	6	1.8	8	2.05

属性详解

在游戏中，玩家获得的武器可能会附带有不同的属性，而这些属性共有4种，不同的属性在对付不同的敌人时效果差异很大，附带属性的武器攻击部分本身带有同属性的敌人还可能出现抵抗的情况（出现Resis字样），这样的情况下几乎无法对敌人造成伤害，因此了解各种属性的功能十分重要，下面就为大家介绍武器的全部4种属性。

爆炸：爆炸属性与普通无属性弹药惟一的区别在于，它能在枪械伤害的基础上附加爆炸伤害增加输出，可以理解为强化型的普通弹药。

火焰：火焰属性对没有护盾的生物尤其有效，比如大部分人形敌人以及野外的生物，火焰属性顾名思义就是能将敌人点燃，被点燃的敌人会在一段时间内持续受到火焰伤害，而且还有一定几率使敌人陷入痛苦中失去战斗能力，是最常用的属性之一。

震荡：震荡属性的泛用性很强，因为它基本不仅不会因敌人种类的不同而发生伤害递减，而且对敌人的护盾有极强的穿透性，可以轻松将敌人的护盾打破并附带电击杀伤，但是注意的是，震荡属性虽然对带有护盾的敌人有特效，但也仅仅是作用与护盾上。举个例子，比如一个带有护盾的人形敌人，在用带震荡属性的枪械破坏其护盾使其本体暴露后，震荡属性的优势也会随之失去，这时就会变成火焰属性的主场，但是在对付普通敌人时与其花时间换枪，还不如直接将敌人秒杀。

腐蚀：腐蚀属性能有一定几率腐蚀敌人，使其身上持续带有绿色的酸液，对付生物类敌人时还有一定几率使他们短时间内失去战斗力，但遗憾的是腐蚀属性对于除装甲敌人外的敌人都会发生伤害递减，那什么是装甲敌人呢？游戏中有不少血条标记为黄色的敌人，而这部分敌人就是装甲敌人，多见于来自帅哥杰军工企业下的机器人。

破碎：破碎属性与其他几种属性不同，它本身并非一种伤害性属性，但是它能使敌人陷入破碎状态，具体表现为敌人身上会冒出紫烟，这时用除破碎属性的任意枪械攻击该敌人都能获得双倍的伤害加成，在对付血厚的敌人时几乎是必备的属性。

另外，不同的属性除了在对付不同的敌人时会产生伤害差异外，游戏在1周目（Normal Mode）以及2周目（True Vault Hunter Mode）中也会产生差异，各种枪械的伤害倍率具体如下。



伤害种类	生物（一周目）	装甲（一周目）	护盾（一周目）	生物（二周目）	装甲（二周目）	护盾（二周目）	破碎加成（周目不限）
无属性	1	1	1	1	1	1	2
爆炸属性	1	1	0.8	1	1	0.8	2
火焰属性	1.5	0.75	0.75	1.75	0.4	0.4	2
震荡属性	1	1	2	1	1	2.5	2
腐蚀属性	0.9	1.5	0.75	0.6	1.75	0.4	2
破碎属性	1	1	1	1	1	1	1

挑战与坏蛋点数

在游戏中按下 BACK 打开菜单，在最右一栏可以发现一系列的挑战以及名为 Badass Rank 的数据，完成挑战可以获得一定点数的 Badass Rank 奖励，当 Badass Rank 达到一定数值时就会奖励玩家 1 点坏蛋点数(Badass Token)，使用坏蛋点数可以在 14 个属性奖励中随机选取 5 个供玩家强化自己的属性，但这里的随机并不是真正的随机，因为当玩家集中将某一两个属性强化后，这一两个属性就会从列表中消失而导致无法强化，只有在将点数分配在其他一些强化次数较少的技能上时，这些强化次数较多的属性才会慢慢地再次出现。

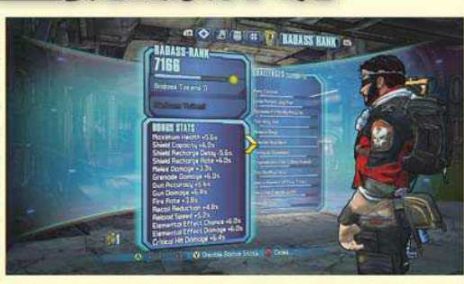
强化属性一览表	
防御强化	
名称	作用
Max Health	提升体力值上限
Max Shield Capacity	提升护盾值上限
Shield Recharge Rate	提升护盾恢复速率
Shield Recharge Delay	缩短护盾重新恢复的时间间隔
枪械强化	
名称	作用
Gun Damege	提升所有枪械的伤害
Fire Rate	提升所有枪械射击的频率
Accuracy	提升所有枪械的准确度（发射的子弹偏移缩小）
Recoil Reduction	提升所有枪械的稳定度（降低射击后枪械的抖动幅度）
Reload Speed	提升所有枪械的换弹速度
Critical Damage	提升造成会心一击时的伤害
近战强化	
名称	作用
Melee Damage	提升近战攻击力
手雷强化	
名称	作用
Grenade Damage	提升手雷伤害
附加属性强化	
名称	作用
Elemental Effect Chance	提升武器特殊属性附加的几率
Elemental effect Damage	提升武器特殊属所造成的伤害

另外，坏蛋点数强化的数据有如下 2 个特点，一是已经强化的属性能作用于存档下的所有角色，二是所有角色的挑战分开计算，换句话说挑战获得的属性加成可以重叠，但不同角色间的强化同样会照递减规则递减，每个奖励属性的具体递减规则如下：

坏蛋点数投入	奖励幅度	持续范围
1	1%	1%
2	0.7%	1.7%
3	0.6%	2.3%
4–8	0.5%	2.8%–4.8%
9–21	0.4%	5.2%–9.8%
22–81	0.3%	10.1%–27%
82–625	0.2%	27.2%–125%
626+	0.1%	125.1% +



全挑战解说



所有挑战的完成进度都可以在游戏中查看。游戏早先有一个BUG，那就是当某项挑战的完成进度高于一定数值后就会爆表，之后玩家每满足一次该挑战对应的内容，就会直接获得一定的坏蛋点数。这个 BUG 的好处是能把玩家的能力大幅提升，坏处是容易死机。一般来说这种情况常见于属性伤害上，例如 Slag–Licked，如果爆表之后玩家只要攻击处于破碎状态的敌人就会获得坏蛋点数，只要连射数百发子弹就会当场死机。如今这一 BUG 已经通过补丁修正了，玩家可安心游戏。

Enemies（杀敌类）

挑战名	完成1级的条件
Little Person, Big Pain	干掉10个Midget
Load and Lock	干掉10个Loader
Bully the Bullies	干掉25个Bullymong
Cruising for a Bruising	干掉10个Bruiser
Marauder? I Hardly Know 'Er	干掉20个Marauder
You Dirty Rat	干掉10个Rat
Mama's Boys	干掉50个Psycho
You (No)Mad, Bro?	干掉10个Nomad
Short–Chained	射断一个Nomad Torturer的盾牌上的链条，放出被绑在盾牌上的杂兵
Hurly Burly	将Bullymong扔出来的东西在空中击破，10次
Just a Moment of Your Time...	干掉10个Surveyor
WHY SO MICH HIRT?!	干掉10个Goliaths
Paigineering	干掉10个Hyperion personnel
Constructor Destructor	干掉5个Constructor
Another Bug Hunt	干掉10个Varkid
Tentacle Obsession	干掉10个Thresher
Pest Control	干掉10个Spiderant
Crystals Are a Girl's Best Friend	干掉10个Crystalisk
Pod Pew Pew	在Varkid从虫卵中孵化出来之前干掉它，10次
Die in the Friendly Skies	干掉10个Buzzard
You're One Ugly Mother...	干掉10个Stalker
Skags to Riches	干掉10个Skag

Elemental（元素类）

挑战名	完成1级的条件
Slag–Licked	累计对进入破碎状态的敌人造成5000点伤害
Boom.	用爆炸伤害干掉20个敌人
Cowering Inferno	让25个敌人进入火焰状态
Say 'Watt' Again	累计造成5000点震荡伤害
Corroderate	累计造成2500点腐蚀伤害
I Just Want to Set the World on Fire	累计造成5000点火焰伤害
Acid Trip	用腐蚀伤害干掉20个敌人

Loot（拾取类）

挑战名	完成1级的条件
Open Pandora's Boxes	打开50个箱子、柜子或其他能打开的东西
The Call of Booty	打开5个宝箱
Nothing Rymes with Orange	拾取或购买1个橙色装备
Purple Reign	拾取或购买2个紫色装备
I Like My Treasure Rare	拾取或购买5个蓝色装备
It's Not Easy Looting Green	拾取或购买20个绿色装备
Another Man's Treasure	拾取或购买50个白色装备
Gun Runner	拾取或购买10个武器

Money and Trading（金钱和交易类）

挑战名	完成1级的条件
Psst, Hey Buddy...	与其他玩家进行1次交易
Whaddaya Buyin'?	用E币购买两个道具
Limited-Time Offer	购买一个限时购买道具
Wholesale	卖掉10个装备
For the Hoard!	手上的现金达到1万元
Dolla Dolla Bills, Y'all	一次性拾取5000元现金

Vehicle（载具类）

挑战名	完成1级的条件
Passive Aggressive	搭顺风车时干掉1个敌人（不能是司机或炮手）
Turret Syndrome	用载具上的武器干掉10个敌人
Blue Sparks	在漂移状态下干掉5个敌人（利用RB/R2可使出漂移）
Hit-and-Fun	直接开车撞死5个敌人
...One Van Leaves	乘坐载具时干掉5辆载具（玩家位置不限）

Health and Recovery（生命和回复类）

文中的拯救和复活均指从 Fighting For Your Life! 中回复，下同。

3 个凭借持续伤害复活的挑战略看运气，玩家需要根据情况来调整武器威力，最佳状态是一枪过去敌人空血且进入异常状态，那就八九不离十了。如果较晚来解这个挑战，推荐去 2.5 周目尝试，不会花太多时间。

挑战名	完成1级的条件
I'll Just Help Myself	5次凭借自力复活
This Is No Time for Lazy!	5次拯救同伴
Badass Bingo	通过干掉1个Badass敌人而复活
Heal Plz	累计回复1000点伤害
Death, Wind, and Fire	凭借火焰带来的持续伤害复活1次
Green Meanie	凭借腐蚀带来的持续伤害复活1次
I'm Back! Shocked?	凭借震荡的持续伤害复活1次

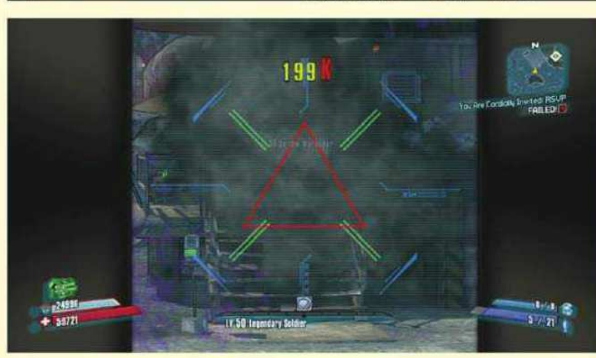
Pistol（手枪类）

Quickdraw 要求的快速举枪是指玩家按住 LT 后马上开枪打死敌人。该挑战只看最后一枪是不是用手枪的快速举枪完成的，至于之前玩家用何种手段削减敌人的 HP 都不受限制。

挑战名	完成1级的条件
Hard Boiled	用手枪复活2次
The Killer	用手枪干掉25个敌人
Deadeye	用手枪打出25次会心一击
Quickdraw	用快速举枪以手枪干掉10个敌人
Pistolero	用手枪的会心一击干掉10个敌人

SMG（微冲类）

挑战名	完成1级的条件
Hail of Bullets	用微冲干掉25个敌人
Constructive Criticism	用微冲打出25次会心一击
More Like Submachine FUN	用微冲复活2次
High Rate of Ire	用微冲的会心一击干掉10个敌人



Assault Rifle（突击步枪类）

挑战名	完成1级的条件
Aggravated Assault	用突击步枪干掉25个敌人
From My Cold, Dead Hands	用突击步枪复活5次
This is My Rifle...	用突击步枪打出25次会心一击
...This is My Gun	用突击步枪的会心一击干掉10个敌人
Crouching Tiger, Hidden Assault Rifle	以蹲姿用突击步枪干掉25个敌人

Shotgun（霰弹枪类）

Open Wide! 是全挑战中最花时间的一项。干掉 750 个敌人其实是 5 级的要求，但问题在于如果 Open Wide! 不完成 5 级，就不会出现 Shotgun Sniper 这个挑战。注意 Open Wide! 对距离的要求非常严格，几乎是得贴着敌人开火才算，所以非常耗时。

挑战名	完成1级的条件
Faceful of Buckshot	用霰弹枪打出50次会心一击
Shotgun!	用霰弹枪干掉25个敌人
Lock, Stock, and ...	用霰弹枪复活2次
Shotgun Surgeon	用霰弹枪的会心一击干掉10个敌人
Open Wide!	用霰弹枪在近距离干掉750个敌人
Shotgun Sniper	用霰弹枪在远距离干掉10个敌人

Sniper Rifle（狙击枪类）

No Scope, No Problem 也是一个隐藏挑战，你需要将 Surprise! 的 1 级完成后才能解锁它。

挑战名	完成1级的条件
Longshot	用狙击枪干掉20个敌人
Longshot Headshot	用狙击枪打出25次会心一击
Leaf on the Second Wind	用狙击枪复活2次
Eviscerated	用狙击枪一枪干掉满血带盾的敌人，5次
No Scope, No Problem	用狙击枪不开镜干掉5个敌人
Snipe Hunting	用狙击枪的会心一击干掉10个敌人
Surprise!	用狙击枪在敌人没有察觉的情况下干掉5个敌人

Rocket Launcher（火箭筒类）

Splish Splash 也是一个比较耗时的挑战，它的要求和 Catech-a-Rocket 正好相反。200 个是 5 级的要求，不过必须完成 Splish Splash 的 5 级挑战才能解锁 Catech-a-Rocket。但相比霰弹枪来说这个无疑要简单不少，因为火箭筒范围够大，而且又不要求距离。

挑战名	完成1级的条件
Rocket and Roll	用火箭筒干掉10个敌人
Gone with the Second Wind	用火箭筒复活2次
Sky Rockets in Flight...	用火箭筒从远距离干掉25个敌人
Shield Basher	用1发火箭筒干掉满血带盾的敌人，5次
Splish Splash	用火箭筒的溅伤干掉200个敌人
Catech-a-Rocket	用火箭筒直接命中并干掉5个敌人

Melee（近战类）

完成 Fisticuffs! 会解锁 A Squall of Violence。带刃的武器除了可以实际观察外形之外，还可以从是否具备 +50% 近战威力这一点来判断。

挑战名	完成1级的条件
Fisticuffs!	用近战攻击干掉25个敌人
A Squall of Violence	用带刃的武器的近战攻击干掉20个敌人

Grenades（手雷类）

挑战名	完成1级的条件
Woah, Black Betty	用弹跳手雷（DAHL出品，介绍中有Bounce）干掉10个敌人
Health Vampire	用吸血手雷（Maliwan出品，介绍中有Steal Health）干掉10个敌人
Pull the Pin	用手雷干掉10个敌人
Chemical Sprayer	用范围效果手雷（介绍中有Area of）干掉10个敌人
EXPLOOOOOSIONS!	用分裂手雷（Bandit/Torgue出品，介绍中有Child）干掉10个敌人
Singled Out	用奇点手雷（Hyperion出品，介绍中有Pull）干掉10个敌人

Shields（护盾类）

挑战名	完成1级的条件
Ammo Eater	用特定护盾吸收20发子弹（Vladof出品，介绍中有Absorption）
Roid Rage	用特定护盾配合近战攻击干掉5个敌人（名字中包含Maylay，满值耗光时发动）
Game of Thorns	用特定护盾的反弹效果干掉5个敌人（Torgue出品，介绍中有Spike）
Amp It Up	用特定护盾附加的子弹伤害干掉5个敌人（Hyperion出品，介绍中有AMP）
Super Novas	用特定护盾的Nova Burst干掉5个敌人（Torgue/Maliwan出品，介绍中有Nova，满值耗光时发动）

General Combat（常规战斗类）

挑战名	完成1级的条件
Knee-Deep in Brass	发射1000发子弹
Afternoon Delight	游戏时间一天内（约33分钟）干掉50个敌人
...To Pay the Bills	用职业技能干掉20个敌人
Critical Acclaim	用会心一击干掉20个敌人
...I got to Boogie	在游戏的夜间干掉10个敌人
Boomerbang	用Tediore武器上弹时的特殊效果干掉5个敌人
Gun Slinger	用Tediore武器上弹时的特殊效果造成5000点伤害
Not Full of Monkeys	用火药桶（属性不限）干掉10个敌人

Misc（杂项）

挑战名	完成1级的条件
JEEEEENKINSSSSSS!!!	找到并干掉Jimmy Jenkins
Sidejacked	完成5个支线任务
Compl33tionist	完成10个支线任务的附加目标
Haters Gonna Hate	赢得1次对战
Yo Dawg I Herd You Like Challenges	完成5个挑战



JEEEEENKINSSSSSS!!! 是所有挑战中最考验玩家 RP 的一个。Jimmy Jenkins 是一种宝箱怪，顾名思义，当你打开任何可以打开的物体时，都有几率出现宝箱怪，只不过宝箱怪也有很多种，最麻烦的一个就是 Jimmy Jenkins（一只蓝色的机器人，跳出来之后会摆 POSE）。这里介绍两种方法供玩家参考。值得一提的是如今的游戏通过数次更新后，Jimmy Jenkins 的出现几率也被调高了很多，不再像过去那么恶心。

第一种方法同时也是最推荐的，那就是去做支线任务 Doctor's Orders。在这个任务里，你得到 Wildlife Exploitation Preserve 收集 4 个目标。其中有一个目标位于一个房间的纸箱子里，你可以清楚地看到目标发出的蓝光，同时这一排一共有 4 个纸箱。这 4 个纸箱出现宝箱怪的几率非常高，每次最少也有两个，大部分时候至少有三个。切记不可拿走任务目标，否则几率会大大降低。另外要注意开纸箱的速度不能过快，最好先清空周围的敌人，否则会降低宝箱怪出现的几率。玩家可以一路狂奔到这里，打开 4 个纸箱，如果没有遇到就直接 SAVE AND QUIT，然后再 CONTINUE，这样会回到 Wildlife Exploitation Preserve 的起点，如此反复即可。这个办法是最快的，毕竟别的地方就连遇到宝箱怪都比较困难，更别提最稀罕的 Jimmy Jenkins 了。



如果你不幸已经完成了这个任务，或者是错手拿走了任务目标，那么你就得尝试第二种办法，那就是去 Opportunity。已确认这个区域的特定箱子也会出现 Jimmy Jenkins，玩家可以沿着左边开始搜索，如果找不到就退出再来。这个办法是万不得已时的补救方法，笔者依然建议还是采用第一种方法。

实用心得

最强组合

本作的最强组合当属 The Bee 护盾加 Conference Call 霰弹枪的搭配。The Bee 护盾的效果是护盾全满时每一发子弹都附加额外的伤害，另外回盾速度超快。50 级的 The Bee 护盾大约能附加 5 万左右的伤害，配合可以同时打出多发子弹的霰弹枪，效果极其逆天。而 Conference Call 霰弹枪虽然每枪只带 5 发子弹，远比后期动辄带十六七的霰弹枪弱，但其优势在于能以极快的速度连发，而且弹匣够大。这两个玩意儿的组合毫无疑问是目前游戏中最强的，在游戏升级之前即使是隐藏 BOSS 沙虫也撑不了几秒钟。在最新的游戏版本中，虽然这个组合的威力被调低了，但依然是极其实用的。

The Bee 护盾的拿法是干掉 This Just In 任务的 BOSS：Hunter Hellquist。当你完成这个任务之后，依然可以在 Arid Nexus – Boneyard 原任务点反复刷这个 BOSS。由于任务所在的广播台离传送点很近，可以刷完立刻退出，效率很高。

Conference Call 霰弹枪则是从最终 BOSS：The Warrior 身上获得的，出现几率很低。觉得有难度的人可以先打一周目的最终 BOSS，虽然一周目只会掉落 30 级的版本，但和 50 级的版本相比也只是基础攻击力只有 1/10，其高速多发的性能没有改变，所以配合 The Bee 护盾的效果也不会差到哪里去。

快速升级

如何才能快速升级？最好的办法当然用高等级带低等级。本作的一大特点是只要双方在同一地图内，不管相隔多远，任意一方打死敌人拿到的经验值都是共享的，只不过具体数值是根据敌我双方等级差来决定的。利用这一点，快速升级是比较容易的。不过由于本作联机仅限与自己等级差不多的人，所以这种方法一定要和朋友联机才能实现。

反复刷最终 BOSS 就是一个不错的快速升级法，通关之后只要你再次回到最终 BOSS 出现的地点就可以无限挑战它，打死之后只需就地退出存档即可，读档之后又会出现在该区域，同时最终 BOSS 也会刷新。对于 1 级的玩家来说，打死一只最终 BOSS 约可以拿到 17000 点左右的经验值，重复三次就能升到约 13 级。根据带刷的人的实力，可以选择刷一周目或二周目的最终 BOSS。直接刷二周目的话不仅会有更好的掉落，而且经验值也会高出 1/3 左右，但如果装备不够好、刷起来太慢的话，那还是一周目比较省心。

不过最快的升级办法还是去做支线任务 You Are Cordially Invited:RSVP。这个任务是 Tundra Express 的炸弹萝莉给的，你需要将一个名叫 Flesh-Stick 的杂兵引过来，如果你把他打死的话就算任务失败。在 2.5 周目时这个杂兵的经验有数千之多，而且妙就妙在任务在失败后可以反复接，由此派生出非常强力的练级方法。具体操作为由 2.5 周目的玩家开这个任务，然后想练级的玩家留在萝莉身边。打死这家伙之后就立刻重新申请任务，则这家伙马上又会重生。配合得当的话大概 1 分钟杀十几次都不在话下，大概 1 个小时就能升满级。不过从实际情况来看刷新速度不能太快，否则有可能导致目标不再重生。这个时候你就需要保存退出，之后再来。但比较杯具的是如今最新版本的游戏已经修正了这个 BUG，如果玩家还想这么干的话就得删除更新文件，然后找朋友单机分屏作战了。

快速赚E币

E币的特征是多人合作时，一人拾取，全队拥有，所以绝对是联机时比较方便。最好的赚E币方法就是联机打最终BOSS或隐藏BOSS沙虫，这两个BOSS被打死之后都会掉落至少十几点的E币。如果没有这个条件或实力，最好的办法就是组队去Moxxi的酒吧抽奖，最高一次能抽到近20点E币。

真隐藏BOSS

本作还存在着比沙虫更强的隐藏BOSS，其地点在Caustic Caverns和Tundra Express，这两个地图有大量的苍蝇状敌人Badass Varkid。2.5周目的时候这些敌人都是50级，如果你留下一只不打，很快就会进化为Super Badass Varkid，同理之后还会二次进化为Ultimate Badass Varkid。这个时候让Ultimate Badass Varkid去攻击其他敌人，就有几率进化为最大最强的Vermivorous the Invincible。

比较麻烦的是最后一次进化具有随机性，并不是说每次都能成功，装备击败沙虫后掉落的传奇装备Blood of Terramorphous可以提高其进化的几率。而且二次进化后这个敌人就已经拥有比沙虫还强的实力，所以肯定需要多人配合才行。不过如此麻烦的BOSS打死之后也有很好的奖励，那就是最好的职业插件，效果极其强力且拥有隐藏属性，当然掉落几率也是很低的。

金钱、物品复制法

你还在为缺钱缺装备而发愁吗？利用以下方法就可以轻松将使钱轻松到达上限，也可以从好友处免费获得强力装备。

利用X360的账号机制可以轻松用单机双手柄的方式复制金钱与装备，具体步骤如下：首先我们要准备2个设定档A和B，假设A为主号，B为复制辅助账号，这时用A账号开启游戏，B账号以分屏的形式进入A的游戏，假设A现在有1000金钱，B金钱为0，在游戏中进行交易，A将1000块转移到B身上，这时A身上金钱变为0，B身上金钱变为1000。以下是复制的关键所在，获得金钱的B按下暂停选择QUIT退出，这样会将B获得金钱的数据保存，之后失去金钱的A按下西瓜键登出，由于登出的过程不会进行存档，也就是说A虽然将钱转移到B的身上，但登出后的A重新读档并不会失去刚才的1000金钱，用同样的方法重复一次，会得到结果：A金钱1000，B金钱2000，这时A与B之间就存在了一个金钱差的概念，而为了将金钱复制的效率最大化，接下来用同样的方法开启房间，让钱多的B将2000给予钱只有1000的A，用这样的多转少的方式就可以以极快的速度复制金钱。但是注意在这样保本互换的过程中，会出现有时是开房间的主机A作为给钱者，有时候是进入房间的B作为给钱者，如果是主机A作为给钱者时，直接登出就可以实现A登出，B保存的效果；而如果是B作为给钱者时，则需要让B先按QUIT退出作保存，然后主机A再进行登出。



经实际测试约1000的本金不到1小时就能将金钱变成最大值9999999，装备也可以用同样的方法来进行复制，在获得大量金钱后将非主号的B的存档复制到另外的储存装置上，没有钱的时候就读取该复制存档自取即可，俨然一个移动银行！总而言之，这个方法用一句话总结就是：“钱多的给钱少的，给钱者登出避免存档损失，如果给钱者是主机则直接登出，如果给钱者不是主机就先让收钱者退出保存再登出。”

金钥匙复制法



金钥匙是注册Gear Box官网礼物以及游戏预定赠送的特典之一，金钥匙用于开启位于Sanctuary城内的金色装备箱，这个装备箱可以开出根据玩家等级的紫色装备，由于越后开启获得的装备越好，因此大多数玩家都不舍得早早开启，经过反复的尝试以及改良，小编们开发出一种能够复制这种稀有金钥匙的方法，这样一来在攻关的过程中就不需要担心没有好装备支持了，在此就与大家分享这种方法。注意！注意使用这种方法时**必须不能**连接网络，原因请参看下文。

首先玩家需要取得用于复制的第1条金钥匙，首先登陆LIVE并进入游戏中，在菜单的Extra一栏内选择Shift Code，然后根据提示完成Gear Box官网的注册，成功注册后系统会发信到注册邮箱内，打开注册邮箱并点击链接Confirm Your Account完成注册，这时重新连接LIVE进入游戏中应该就会出现获得金钥匙的提示，这时退出LIVE退出游戏，正式进入复制的步骤。

首先，我们需要准备2个手柄以及1个U盘，将拥有钥匙的主账号A的设定档以及游戏存档都转移到U盘之上，然后用U盘登入账号开启游戏房间，之后用副账号B进入A的游戏中，当2个账号都进入游戏后，前往位于Sanctuary金色装备箱所在的房间内，这时拔掉机器上存有账号A设定档以及存档的U盘，这样虽然会使屏幕上出现错误提示，但是并不会导致A退出游戏，这时控制带有金钥匙的A的角色开启金色装备箱，然后控制B上前取得装备，之后控制A按下西瓜键将A登出回到标题画面。在标题画面处，重新将U盘插到机器上，按下Start键读取U盘上的数据再次进入游戏，可以发现虽然刚才A消耗过金钥匙开箱子，但利用这种方法可以使金钥匙再次出现，这时借助B账号重复以上的复制步骤就能实现金钥匙无限开装备的效果。

这个复制大法的原理在于，金钥匙的代码并非写在游戏的存档之中，而是写在了玩家的设定档当中，当玩家拔掉U盘后，虽然游戏没有被中断，但实际上却阻止了硬件将代码写入位于U盘的设定档上，这样一来就能在不改变设定档的情况下实现金钥匙的保留。一旦不慎在忘记拔掉U盘的情况下打开装备箱，如果是离线进行复制的玩家不用慌张，回到系统设定中将U盘内的设定档删除，然后拔掉U盘，在系统菜单中选择恢复设定档即可将未消耗钥匙的设定档重新下载，之后再重新将设定档转移到U盘上重复以上步骤即可，但如果玩家连接网络进行复制的话，由于玩家的设定档改动会实时上传，因此一旦出现意外就无力回天了，这也是为什么必须离线进行金钥匙复制的原因。

最后提醒大家，反复插拔U盘这种复制方法并非常规手段，请做好备份的工作以免出现意外。

全职业分析

这次游戏的天赋设计与前作一样，每个职业都有3条风格各异的路线供玩家选择，而且这次的天赋设计要比前作完善很多，联机的互补性也得到了强化，因此大大增加了游戏的乐趣，天赋树的规则很简单，所有天赋路线都有6层，在该路线上每投入5点就能点出下一层，下面就为大家带来所有4名职业的天赋树介绍以及角色分析。

突击兵——Axton



天赋树

职业技能

Sabre Turret

军刀炮塔，设置一门自动攻击敌人的炮塔，在靠近炮塔时可以将其回收减少冷却时间。基础冷却时间：42秒。



GURRILLA路线

层数	名称	效果
1	Sentry	炮塔每次发射的子弹数量+1/2/3/4/5，炮塔的持续时间+2/4/6/8/10秒
	Ready	换弹的速度+8%/16%/24%/32%/40%
2	Laser Sight	炮塔射击精准度+10%/20%/30%/40%/50%
	Willing	护盾恢复速率+15%/30%/45%/60%/75%，护盾重新充能延迟-12%/24%/36%/48%/60%
3	Onslaught	击杀敌人后，短时间内枪械伤害+6%/12%/18%/24%/30%，移动速度+12%/24%/36%/48%/60%
	Scorched Earth	使炮塔可以发射额外火箭炮，可发射22枚火箭炮
	Able	攻击敌人可以在短时间内每秒回复0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%生命最大值，持续3秒，效果无法叠加
4	Grenadier	手雷最大持有量+1/2/3/4/5
5	Crisis Management	护盾被耗尽后，枪械伤害+7%/14%/21%/28%/35%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
6	Double Up	炮塔增加一支额外的炮管，所有弹药增加破碎属性，炮塔弹药+100%

GUNPOWER路线

层数	名称	效果
1	Impact	所有枪械伤害+4%/8%/12%/16%/20%，近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%
	Expertise	武器切换速度+14%/28%/42%/56%/70%，瞄准速度+14%/28%/42%/56%/70%，瞄准移动速度+7%/14%/21%/28%/35%
2	Overload	突击步枪弹夹容量+10%/20%/30%/40%/50%
	Metal Storm	击杀敌人后，短时间内射速+12%/24%/36%/48%/60%，枪械后座力-15%/30%/45%/60%/75%
3	Steady	所有武器后座力-8%/16%/24%/32%/40%，手雷伤害+5%/10%/15%/20%/25%，火箭发射器伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Longbow Turret	提高炮塔的最大部署距离以及生命值，炮塔部署距离+10000%，炮塔生命值+110%
	Battlefront	在炮塔存在时，枪械伤害、手雷伤害以及近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
4	Duty Calls	无属性枪械+5%/10%/15%/20%/25%，射速+3%/6%/9%/12%/15%
	Do or Die	在Fight For Your Life状态下可以投掷手雷，同时手雷伤害以及火箭筒伤害+10%
5	Ranger	枪械伤害、射击准确度、会心一击伤害、射速、弹夹容量、换弹速度以及最大生命值+1%/2%/3%/4%/5%
6	Nuke	使炮塔可以释放一枚小型核弹

SURVIVAL路线

层数	名称	效果
1	Healthy	最大生命值+6%/12%/18%/24%/30%
	Preparation	护盾最大值+3%/6%/9%/12%/15%，护盾全满时每秒恢复最大生命值的0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%
2	Last Ditch Effort	在Fight For Your Life状态下，枪械伤害+8%/16%/24%/32%/40%，移动速度+14%/28%/42%/56%/70%
	Pressure	根据当前生命值，提升最多14%/28%/42%/56%/70%的换弹速度，降低最多12%/24%/36%/48%/60%的护盾充能延时
3	Forbearance	受到负面属性影响时的持续时间-8%/16%/24%/32%/40%，最大生命值+1%/2%/3%/4%/5%
	Phalanx Shield	炮塔放出一道护盾，阻挡来自敌人的远程攻击，但敌人的近战攻击不受影响
4	Resourceful	炮塔技能的冷却速率+5%/10%/15%/20%/25%
	Mag-Lock	炮塔现在可以部署在墙壁或天花之上
5	Grit	受到致死一击时有4%/8%/12%/16%/20%的几率无视伤害并恢复生命最大值的50%
6	Gemini	允许玩家同时部署2门炮塔

职业分析

Axton的特色是能呼叫军刀炮台支援，3个技能树的最终技能全部和军刀炮台有关，若要论最实用，非GUERRILLA莫属（即左侧路线）。

GUERRILLA路线最后的技能Double Up效果为军刀炮台增加一只炮管，同时两只炮管的攻击均附加破碎效果。由于军刀炮台射速很高，所以基本上可以保证挨枪的敌人必进入破碎状态，之后全队都可以轻松享受两倍伤害的福利，这个技能在组队时极其有用，全队都可以省下装备破碎属性武器的空间了，而且只有这条路线才有强化军刀炮台威力的技能。

GUNPOWDER路线最后的技能是Nuke，效果为扔出炮台后自动引爆一枚小型核弹，这个核弹的范围较大但并非全屏，威力尚可。但比较坑爹的是这个路线基本不会强化军刀炮台自身，导致后期除了一开始的那一发核弹之外，炮塔基本上就是个摆设，所以倒不如放了核弹就回收比较实用。只是缩短技能冷却时间的技能又在SURVIVAL路线，就算达到50级也最多只能点到4级。

SURVIVAL路线最后的技能Gemini允许玩家一次扔出两个军刀炮台，不过面临的问题和GUNPOWDER路线差不多，那就是在这条路线上没有增强军刀炮台攻击力的技能。不过若以强化自身作战能力为出发点，那么SURVIVAL路线还是很值得推荐的。从这点考虑的话，单人作战时可以以本路线为主，辅以GUERRILLA路线的一些强化技能，如此一来无论是自身还是炮塔都有不错的战斗力。护盾技能比较坑爹，但考虑到只耗费1个技能点，还是可以一试的。

个人总结：31级之前，3条路线初期都有不错的技能（如Sentry、Impact、Healthy、Preparation），可分散来点获得最大收益。31级之后，单机作战主修SURVIVAL，辅修GUERRILLA。联机作战主修GUERRILLA，剩下的点数参考31级之前。



魔女——Maya

天赋树

职业技能

Phaselock

相位锁，相位锁可以将敌人禁锢并浮空，使其在短时间内丧失一切战斗力，而对于部分无法被禁锢的敌人则造成直接伤害。



MOTION路线

层数	名称	效果
1	Ward	护盾最大值+5%/10%/15%/20%/25%，护盾充能延时-8%/16%/24%/32%/40%
	Accelerate	所有枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%，子弹飞行速度+4%/8%/12%/16%/20%
2	Suspension	相位锁的持续时间+0.5/1/1.5/2/2.5秒
	Kinetic Reflection	短时间内使敌人来袭的子弹偏转，使受到的伤害减免10%/20%/30%/40%/50%，偏转的伤害
3	Fleet	当护盾被耗尽时，移动速度10%/20%/30%/40%/50%
	Converge	使用相位锁禁锢敌人时，会将附近的敌人牵引，对被牵引的敌人造成伤害
	Inertia	击杀敌人后，短时间内每秒恢复护盾值的0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%，换弹速度+10%/20%/30%/40%/50%
4	Quicken	相位锁的冷却速率+6%/12%/18%/24%/30%
5	Sub-Sequence	被相位锁禁锢的敌人死亡时，会有20%/40%/60%/80%/100%的几率将附近的另一名目标进行二次禁锢
6	Thoughtlock	将相位锁的功能从禁锢转换成将敌人迷惑，使其向队友倒戈相向，迷惑时间+4秒，冷却时间+3秒

HARMONY路线

层数	名称	效果
1	Mind's Eye	会心一击伤害+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
	Sweet Release	被相位锁禁锢的敌人死亡后会产生1/2/3/4/5个生命之球，它们会自动寻找周围受伤的队友进行治疗，每个生命之球最多可以治疗受伤者15%的生命值，治疗效果与目标生命值成反比
2	Restoration	射击队友可以将6%/12%/18%/24%/30%的伤害转换成治疗值，并提高3%/6%/9%/12%/15%的最大生命值
	Wreck	当用相位锁禁锢敌人时，枪械射速+10%/20%/30%/40%/50%，伤害+6%/12%/18%/24%/30%
3	Elated	当用相位锁禁锢敌人时，自身和队友可以每秒恢复1%/2%/3%/4%/5%的生命值
	Res	对倒地队友使用相位锁可以使队友立刻复活
	Recompense	在受到敌人攻击时有10%/20%/30%/40%/50%的几率反弹同等的伤害
4	Sustenance	每秒最多恢复生命值总量的0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%，恢复速度与当前生命值成反比
5	Life Tap	击杀敌人后，短时间内使所有攻击带有1.2%/2.4%/3.6%/4.8%/6%的生命偷取效果
6	Scorn	近战技能替换为投掷一颗带破碎效果的光球，持续伤害附近的敌人，该光球带有18秒冷却时间，在冷却时间期间会重新变为普通的近战攻击。

CATACLYSM路线

层数	名称	效果
1	Flicker	枪械造成属性伤害的几率+6%/12%/18%/24%/30%
	Foresight	所有武器的弹夹容量+4%/8%/12%/16%/20%，换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%
2	Immolate	在Fight For Your Life状态下，武器附加10%/20%/30%/40%/50%，附加的伤害数值基于当前的武器攻击力
	Helios	对敌人相位锁后将引发等级1/2/3/4/5的火焰爆炸，波及附近所有敌人
3	Chain Reaction	当用相位锁禁锢敌人时，期间射击的所有子弹都有8%/16%/24%/32%/40%的几率额外对附近另外一名敌人造成伤害
	Cloud Kill	射击敌人会形成一片酸雨云，会对接触到酸雨云的敌人造成持续伤害，酸雨云持续时间为5秒，同一时间最多只能存在一片酸雨云
	Backdraft	近战攻击可以造成额外的火焰伤害，当护盾被耗尽时，会产生等级1/2/3/4/5的火焰爆炸，对周围的敌人造成伤害，这种效果必须在护盾充满后才能再次触发
4	Reaper	对体力低于50%的敌人造成额外8%/16%/24%/32%/40%的枪械伤害
5	Blight Phoenix	击杀敌人后，在短时间内对附近的敌人造成等级1/2/3/4/5的，火焰以及腐蚀伤害，伤害与角色等级与天赋投入点数有关
6	Ruin	使相位锁可以对目标附近的所有敌人附加破碎、震荡以及腐蚀属性。

职业分析

本作魔女的特殊能力不再是前作的时空停止，而是改为控制单名敌人的Phaselock（束缚敌人，但无法抓取直升机、炮台等大型物体），这个技能可以在一定时间内束缚敌人，提供一个可尽情攻击的输出机会，因此在前期Maya的主要战斗思路还是在后方进行支援，Maya的自保能力很差，切勿贪刀而上前冲锋。当等级达到Lv.11左右时，各位就可以考虑将点数投入到CATACLYSM系的Flicker，这个天赋能增加异常属性的发生率，在点满的情况下即使是使用射速慢的手枪，也能在极短时间内让敌人陷入各种异常状态。同时这也是Maya最主要的输出手法，因此平时最好在背包中常备几把各属性各类型的异常枪械，这样在遇到情况时才能确保自己的输出。

MOTION为控制型天赋，在选择MOTION作为主天赋的情况下，玩家不能依靠异常枪械作为主力输出，而是应该在点满Accelerate（增加子弹伤害和飞行速度）的情况下使用单发攻击高的枪械作为主力武器。并尽早点出Converga（Phaselock可以吸引周围的敌人，并对它们造成伤害）这种天赋增加自身的输出。注意该系天赋的大招Thoughtlock（控制敌人）对敌人施展后，被控制的对象会成为敌人的首选目标，能为自身争取到一定的输出时间和逃跑机会，但相对而言这招也具有极长的CD时间，而且在只剩下一个敌人的情况下几乎没有用武之地，点不点就由玩家自己取舍了。

HARMONY属于奶妈型天赋，同时也是Maya在前期最没



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

有实用价值的天赋（在后期点出CATACLYSM系天赋的时候才具有输出能力），一是因为这游戏中敌人火力高，就算是Sweet Release（击杀被Phaselock束缚的敌人时产生治疗之球）回复的50%血也撑不了多久，在混战中自己的生命安全都很难保证，更别提是救助别人了。二则是如果你没有经常一起联机游戏的好友，在和陌生人组队的情况下很难指望别人会优先攻击被Phaselock锁住的敌人，或是不乱跑让你帮他加血，导致实用性大减。惟一好用的就是该系的大招Scorn（使敌人进入破碎状态），其放出的破碎之球可以让一定范围内的敌人进入破碎状态，算好CD时间和Phaselock混用的话能让小队的整体输出提升不止一个档次。

CATACLYSM是输出天赋，也是建议各位在前期使用的天赋，该系天赋中最有用的莫过于Cloud Kill（命中敌人后产生腐蚀属性的云）和Reaper（攻击体力在50%以下的敌人时攻击力提升）这两个技能了，能极大增加Maya的输出能力，而Immolate（濒死状态下增加火属性伤害）配合火箭炮可在濒死状态下轻松复生。最终大招Ruin的实用性满点，发动后会按破碎、雷电和腐蚀的顺序发动异常攻击。值得一提的是Blight Phoenix（击杀敌人后生成瘟疫凤凰）的有效范围仅在自身周围，没必要将点数投入这里。



Maya和其他职业最大的区别在于，如果想在游戏中打出令人满意的伤害，就必须借助CATACLYSM系天赋，因此单机情况下建议首选该系天赋，在等级达到40以上再切换成其他天赋，并辅以CATACLYSM产生输出能力。在主修CATACLYSM系天赋的情况下，在该系天赋投入27点的情况，可以考虑将剩余点数投入到MOTION，在输出有保证的情况下，MOTION系的两个击杀技能能极大Maya的持续作战能力。

而联机方面，在上文也说道，如果没有能一起联机游戏的好友，建议不要选择HARMONY系，在战斗中尽量多使用Phaselock控制住具有威胁的敌人，并提醒队友优先击杀该名敌人。此外，及时使用破碎枪弱化敌人也是增加团队输出的手段，建议在取得相关枪械后多多使用。



狂枪手——Salvador

天赋树

职业技能

Gunzerking

枪狂，发动后同时持有2把武器，并立即恢复50%的体力，技能持续期间获得伤害减免，并会不断恢复体力以及弹药总数（火箭弹除外）

GUN LUST路线

层数	名称	效果
1	Locked and Loaded	换弹后在短时间内+5%/10%/15%/20%/25%的射速
	Quick Draw	所有武器的切换速度+7%/14%/21%/28%/35%，会心一击伤害+2%/4%/6%/8%/10%
2	I'm Your Huckleberry	使用手枪时伤害+3%/6%/9%/12%/15%，换弹速度+3%/6%/9%/12%/15%
	All I Need is One	切换武器后能使下一发子弹的伤害+8%/16%/24%/32%/40%
3	Divergent Likeness	在枪狂状态下，如果同时装备两把同类武器则获得6%/12%/18%/24%/30%的伤害加成，如果装备不同类的武器则获得6%/12%/18%/24%/30%的准确度加成
	Auto-Loader	击杀敌人后，可使已装备但非当前所持武器的枪械马上自动完成换弹操作
	Money Shot	弹夹内的最后一发子弹能够获得最多80%/160%/240%/320%/400%的伤害加成，加成数值与弹夹容量成正比，触发此技能的武器弹夹最小要为10
4	Lay Waste	击杀敌人后，短时间内+8%/16%/24%/32%/40%的射速，一击+5%/10%/15%/20%/25%的会心一击伤害
	Down Not Out	在Fight For Your Life状态下可以发动枪狂技能
5	Keep It Piping Hot	在枪狂冷却的过程中，枪械伤害+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%，手雷伤害+5%/10%/15%/20%/25%
6	No Kill Live Over Kill	击杀敌人后获得枪械伤害加成，数值等同于击杀上一个敌人时的伤害

RAMPAGE路线

层数	名称	效果
1	Inconceivable	射击敌人时最多有10%/20%/30%/40%/50%的几率不耗费弹药，触发几率与护盾值和生命值成反比
	Filled to the Brim	所有枪械的弹夹容量+5%/10%/15%/20%/25%，弹药最大持有量+3%/6%/9%/12%/15%
2	All in the Reflexes	换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Last Longer	枪狂的持续时间+3/6/9/12/15秒
3	I'm Ready Already	枪狂的冷却速率+5%/10%/15%/20%/25%
	Steady As She Goes	在枪狂状态下后座力降低80%，命中敌人时有30%的几率提高射击精确度
	5 Shot or 6	击杀敌人后，有5%/10%/15%/20%/25%的几率回收命中目标的弹药
4	Yippee Ki Yay	在枪狂状态下击杀敌人可以延长0.6/1.2/1.8/2.4/3秒的枪狂持续时间
	Double Your Fun	在枪狂状态下可以同时投掷2枚手雷，手雷消耗数不变
5	Get Some	射击命中敌人能减少0.6/1.2/1.8/2.4/3秒的枪狂冷却时间，这个效果每3秒只能触发一次
6	Keep Firing...	在枪狂状态下，按住射击键时间越长，射速以及换弹时间就越快，射速最多能提升88%，换弹速度最多能提升25%

BRAWN路线

层数	名称	效果
1	Hard to Kill	最大生命值+4%/8%/12%/16%/20%，每秒恢复0.1%/0.2%/0.3%/0.4%/0.5%的体力
	Incite	受到攻击时，短时间内+6%/12%/18%/24%/30%的移动速度，换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%
2	Ain't Got Time to Bleed	每秒最多可以恢复0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%的体力，这个效果与生命值余量成反比
	I'm the Juggernaut	击杀敌人后，在短时间内伤害减免+4%/8%/12%/16%/20%
3	Asbestos	不良效果的持续时间-8%/16%/24%/32%/40%
	Fisful of Hurt	近战技能替换成强力一击，强力一击命中敌人后会造成大量伤害并将其击退，强力一击有15秒冷却时间，冷却过程中会重新变为普通攻击
	Out of Bubblegum	当护盾耗尽后，所有枪械的射速+7%/14%/21%/28%/35%
4	Bus That Can't Slow Down	在枪狂状态下，移动速度增加10%/20%/30%/40%/50%
	Just Got Real	体力越低，所有枪械的伤害越高，最多可以获得8%/16%/24%/32%/40%的加成
5	Sexual Tyrannosaurus	受到伤害时，在5秒内回复0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%的体力，这个效果不能叠加
6	Come At me Bro	激活枪狂状态后会马上恢复所有体力，并获得强大的伤害减免同时嘲讽附近的敌人使他们更倾向于攻击玩家。

职业分析

Salvador最大的特点在于名为Gunzerking的武器双持技能，这使得他成为了冲锋陷阵的代名词，使用Salvador时往往可以以命换命，即使被敌人攻击倒地，也可以借助强大的火力击杀敌人来重生。而且在发动Gunzerking后，Salvador可以瞬间恢复一半的体力，并且随时间慢慢增加体力和弹药，这也使得Salvador的生存能力比其他角色更胜一筹，鉴于Salvador极强的生存能力，推荐在装备中常备一把顺手的霰弹枪，这样可以更大地发挥他的近距离作战优势。

Salvador的三系天赋各有特点，GUN LUST路线偏重于对枪械本身能力的强化，使得在使用各种枪械时更具威胁性，特别是Down not Out技能允许玩家在倒地状态下发动Gunzerking，这使得他"以命换命"的能力更加出众。RAMPAGE路线强调对双持状态下的强化，比如增加持续时间，加快冷却速率等，使得Gunzerking技能可以更好地融入战斗中。而BRAWN则是强调生存的路线，各种减伤加血技能是这条路线的重点，而最后一层的嘲讽技能Come At Me Bro决定了Salvador可以在多人游戏中成为承受伤害的主要角色。总的来说，前2条路线都是输出路线，只是侧重点各有偏重，而最后的路线则是强调防守。

在多人游戏中，根据队伍组合的不同Salvador扮演的角色也有比较大的差异，当队伍中有身为治疗者的Siren时，则推荐选用坦克的天赋作为主要的伤害承受者，只要冲上敌阵发动Come At Me Bro就可以强制附近的敌人攻击自己，而且由于天赋Just Got Real以及Out of Bubblegum的支持，使得坦克路线的Salvador也能越战越勇。但如果想走暴力路线也未尝不可，只要让Salvador安心输出伤害，无论是GUN LUST还是RAMPAGE路线都有很好的效果，反正一头栽进敌阵就总能带走好几名敌人，而且强大的自身复活能力也无需队友过多地操心。





刺客——Zer0

天赋树

职业技能

Deception

诡影，使用后放出全息影像欺骗敌人并隐身5秒，隐身状态下近战攻击命中敌人以及枪械射击都会马上暴露真身，隐身的时间越长所能造成的伤害越高，最多可以造成650%的近战伤害、200%的枪械伤害以及250%的致命一击伤害。



SNIPING路线

层数	名称	效果
1	Headshot	致命一击伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Optics	所有枪械的准镜缩放倍率+3%/6%/9%/12%/15%，受到攻击时准心的稳定性+12%/24%/36%/48%/60%
2	Killer	击杀敌人后，短时间内会心一击伤害+10%/20%/30%/40%/50%，换弹速度+15%/30%/45%/60%/75%
	Precision	所有枪械的射击精确度+5%/10%/15%/20%/25%
3	One Shot One Kill	枪械装填后的第一发子弹可以获得12%/24%/36%/48%/60%的伤害加成
	Bore	除火箭炮外的所有子弹将可以穿透敌人，当穿透后的子弹每多命中一名敌人时，伤害就会+100%，另外在诡影状态下可以看到敌人的弱点所在
	Velocity	所有枪械的子弹飞行速度+20%/40%/60%/80%/100%，会心一击伤害+3%/6%/9%/12%/15%，普通伤害+2%/4%/6%/8%/10%
4	Kill Confirmed	持续瞄准可以提高会心一击的伤害，举枪瞄准时间越长，造成致命一击的伤害就越高，最多可以增加8%/16%/24%/32%/40%的会心一击伤害
5	At One with the Gun	蹲下时狙击步枪的射击准确度+25%/50%/75%/100%，同时狙击步枪的换弹速度+10%/20%/30%/40%/50%，弹夹容量+1/2/3/4/5
6	Critical Ascension	每次使用狙击步枪打出会心一击后，可以增加6%的会心一击伤害以及5%的普通伤害，这个效果最高可以叠加999次，如果一段时间没有打出会心一击则叠加效果逐渐降低

CUNNING路线

层数	名称	效果
1	Fast Hands	所有武器的换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%，武器切换速度+10%/20%/30%/40%/50%
	Counter Strike	受到攻击后，下一次的近战攻击有一定几率+50%/100%/150%/200%/250%伤害
2	Fearless	当护盾被耗尽后，枪械射速+5%/10%/15%/20%/25%，枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%
	Ambush	从敌人的背后攻击或攻击目标不是自己的敌人时，伤害+4%/8%/12%/16%/20%
3	Rising Shot	每次任意攻击命中敌人后可以+2%的枪械伤害以及+1.8%的近战伤害，这个效果最多可以叠加5层，注意射速快的武器虽然获得最大层数的速度较快，但持续时间较短，而射速慢的武器虽然获得最大层数的速度较慢，但持续时间较长
	Death Mark	近战命中敌人后会对该敌人进行标记，被标记的敌人受到的所有伤害+20%，标记持续8秒
	Unforseen	发动诡影后现形时，全息影像会发生爆炸，对周围的敌人造成等级1/2/3/4/5的震荡伤害
4	Innervate	发动诡影后，枪械伤害+2%/4%/6%/8%/10%，每秒恢复0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%最大生命值，移动速度+7%/14%/21%/28%/35%
5	Two Fang	每次射击后，有6%/12%/18%/24%/30%的几率造成二次射击
6	Death Blossom	在发动诡影时会向前方扇形方向投掷苦无，这些苦无命中敌人后都会爆炸并造成随机的属性效果，并造成天赋Death Mark的标记效果，苦无不受诡影的属性加成，但发射苦无不会取消诡影的效果，每次在诡影持续的过程中可以按发动职业技能的按键最多投掷5次苦无。

Bloodshed

层数	名称	效果
1	Killing Blow	当生命值过低时，近战伤害+100%/200%/300%/400%/500%
	Iron Hand	近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%，最大生命值+3%/6%/9%/12%/15%
2	Grim	击杀敌人后，在短时间内每秒恢复0.7%/1.4%/2.1%/2.8%/3.5%的护盾值，并增加1.5%/3%/4.5%/6%/7.5%的诡影冷却速率
	Be Like Water	射击命中敌人后将使下次的近战伤害+4%/8%/12%/16%/20%，近战命中敌人后将使下次的射击伤害+6%/12%/18%/24%/30%
3	Followthrough	击杀敌人后，短时间内移动速度+8%/16%/24%/32%/40%，枪械伤害+6%/12%/18%/24%/30%，近战伤害+8%/16%/24%/32%/40%
	Execute	诡影状态近战攻击可以向敌人进行段距离突刺，并造成大量伤害
	Backstab	从敌人背后使用近战攻击时伤害+8%/16%/24%/32%/40%
4	Resurgence	近战攻击击杀敌人后最多可以恢复生命值的4%/8%/12%/16%/20%，恢复量与当前生命值成反比
5	Like the Wind	移动时枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%，近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%
6	Many Must Fall	诡影状态下用近战攻击击杀敌人可以增加隐身的时间，次数不限

职业分析

Zer0的特色技能是“诡影”(Deception)，放出一个幻影的同时本体进入潜行状态，5秒内处于隐身状态，期间近战伤害、枪械伤害和枪械暴击伤害逐步提到，在隐身结束前达到最高点。这个能力决定了Zer0的整个作战风格以灵巧机动为主。因为隐身状态下Zer0仍然会被敌人的攻击命中，而且提早脱离隐身可以加快诡影技能的冷却速度，玩家需要把握好攻击的时机才能最大化自己的伤害，同时因为在潜行状态下玩家可以观察到敌人的弱点，所以使用Zer0时要养成攻击敌人弱点的习惯。

Zer0的三系天赋是Sniping、Cunning和Bloodshed，擅长的作战距离正好是远－中－近排列。狙击天赋强调提高暴击伤害、射击精度、上弹速度和强化狙击枪的威力，适合走远程狙杀路线的玩家。欺诈天赋拥有不少特殊能力，Death Mark和Death Blossom能够有效帮助队友提高杀敌效率，是偏向辅助型的天赋。血刃天赋强化角色的近战威力，同时提高恢复护盾和生命值的天赋以增强Zer0的生存能力，适合走独行侠路线的玩家。

Zer0与其他三个角色最大的不同是自身的特色技能基本上无法在面对多个敌人时提供有效的帮助，这点在有队友吸引敌人火力的联机模式中只是一种职业特色，但在单机中是个比较致命的缺陷，使得Zer0在面对多个敌人时缺乏快速消灭敌人的手段，所以推荐单机部分使用狙击天赋，采取远距离爆头的战术来快速消灭敌人，同时记得随身携带突击步枪和霰弹枪用以对付那些使用近战的敌人，诡影技能仅仅用于增加狙击时的杀伤力和逃命之用，因为拥有Optics天赋，Zer0在狙击时的表现胜人一筹，用这种打法可以较为方便地打过大部分任务。

联机时Zer0需要按照自己选择的天赋定位自己在队伍中的角色，狙击天赋往往留在队伍最后方，拥有最广的视野，除了记得狙杀远处向队友放冷枪的敌人，也要随时告诉队友战场上的突发情况。欺诈天赋以辅助为主，跟紧队伍并保证自己不被敌人锁定后才辅助队友发起进攻，武器尽量选择能够破护盾或对敌人附加负面状态的枪械，技能冷却完成时也要记得隐身冲到强敌旁使用近战攻击，打上死亡印记帮助队友消灭敌人。血刃天赋不适合和队友一起行动，最好先审视战场，然后迅速靠近弱小的敌人，隐身然后从背后斩杀，如果还不死立刻用霰弹枪补上一发，因为大型敌人就算用隐身斩也不容易重创，血刃Zer0应该以清场为己任，不要贸然闯入交火区域，避免自己引起太多敌人注意，不然经常在敌阵中被放倒只会制造更多的麻烦。



流程攻略

关于潘多拉星球有很多的故事，其中最为人熟知的莫过于位于该星球上的一个宝库，就在不久前的过去，慕名来到这个星球的4名勇士征服了这片废土并打开了这个神秘宝库的大门，但让他们震惊的是，宝库内根本没有任何宝藏，在此以后，关于这4名勇士的下落现已无人知晓。那么，宝库内真的没有任何宝藏吗？我想他们错了，在宝库被打开后，促进了一种名为Eridium的外星元素的扩散，很快，这种稀有的元素变成了散布在潘多拉星球内的无价矿物，这一消息吸引了无数人的眼球，包括Hyperion武器公司。Hyperion武器公司来到了潘多拉星球开采Eridium，同时也为这个蛮荒之地带来了生机，随着挖掘的深入，Hyperion发现了一个更为无价的宝库存在的证据，Hyperion的领导人帅哥杰克(Handsome Jack)誓要将这个宝库找到并统治这片边境之地，这种独裁的宣言引起了不少人的反抗，其中不乏慕宝库之名来争夺个中秘密的人，有的人称呼他们为冒险者，也有的人将他们称为笨蛋，而我更偏向将他们称作——财宝猎人，我们的故事，就从这里开始。

Chapter 1 Blindsided

在片头的爆炸中苏醒过来后，出现在玩家面前的是系列的吉祥物，名为Claptrap的小型机器人，恢复操作后跟随他进入前方的门内，在闲聊之际突然出现了一头巨大的怪物，怪物将Claptrap的眼睛夺去，而Claptrap似乎将玩家当成了他的仆人，要求玩家帮它将眼睛夺回。这时右上角的小地图上会出现棱形的标记，这个标记就代表当前标记的任务的目标，打开标记位置处的储物箱取得其中的枪械，顺便熟悉一下交任务的方法即可离开。在跟随Claptrap前进的路上，会发现不少带绿色光的箱子，这些箱子是在战场中弹药的重要来源，而一些闪烁绿光的雪堆在破坏后也会有很大的几率出现恢复道具，此时可以顺便熟悉一下各种基本操作。

在路上一名女性的影像出现在眼前，也就是前作中的扮演向导的守护天使，她表示Claptrap可以指引玩家到达Sanctuary，那是反抗帅哥杰克的人聚集之地，借助他们的力量可以更容易地击倒独裁者帅哥杰克。跳下悬崖后会出现雪怪敌人，他们的弱点就在于头部，很容易对付，将他们消灭后，将一头栽进雪地内的Claptrap抽出，前行没几步就会进入与抢夺Claptrap眼睛的敌人的战斗，但他充其量也就是一头巨大版的普通雪怪，一边移动躲避一边射击，在其跳跃砸地时跳跃躲开，如此反复就能将其击倒。最后从他的身上取回Claptrap的眼睛，跟随Claptrap进去一旁的大门，打开房间中央的武器箱并取得其中的枪械即可与Claptrap对话完成任务。

Chapter 2 Cleaning up the Berg

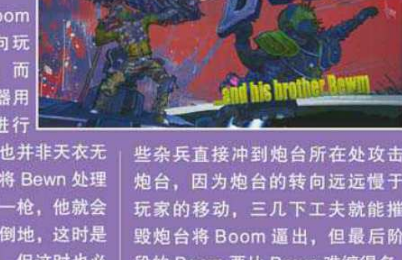
从房间内离开，丧心病狂的帅哥杰克向世界广播出大钱要玩家的命，而盗贼组织出血者(Bloodshot)自然不会放过这个赚钱的好机会，开始了对玩家的猎杀。在消灭几头雪怪后，进入被盗贼占领的城镇内，这些人形敌人毫无疑问弱点在于头部上，由于敌人使用的是枪械武器，因此在这里需要找到合适的掩体在其之后蹲下进行掩护，期间雪怪会加入混战形成三方交战的局面，但总的来说难度很低。结束战斗后，来到阻碍玩家前进去路的电门前，城镇的居民兼警长Hammerlock会为打开电门，其后靠近Hammerlock将Claptrap的眼睛放到他的手上，他会为Claptrap将眼睛重新装配，最后来到图示的目标地点，等待Hammerlock将城镇的电力恢复即可向他交任务，交任务后正式解锁护盾能力。



Chapter 3 Best Minion Ever

在交了任务后玩家不必急着离开城镇，这时大可以熟悉一下城镇内各种贩卖机以及设施的作用，熟悉过后与Claptrap对话，现在我们的目标是找到前往Sanctuary的交通工具——飞船，其后它会为我们修复控制出口闸门的开关，与Claptrap一同从该出口离开，不要走得太快，一路跟随Claptrap前进即可，否则Claptrap就会跟不上。在冰原上会遇到一些等级比我们稍高的人形敌人，他们会使用手榴弹，部分敌人甚至还带有护盾，贸然冲入敌阵只有死路一条，利用场景中的油罐等爆炸物可以减轻战斗的难度，往前走还会进入敌人的营地，这里的敌人会从房屋之上攻击，同样利用周围的腐蚀性绿色油桶可以将他们秒杀，全灭营地敌人后Claptrap会降下此处的桥梁，从桥梁通过后进入第一场真正意义上的BOSS战。

Boom & Bewn



与这一对兄弟组合的战斗还是颇具难度的，他们以相互配合的形式对玩家进行攻击，Boom会坐在炮台上不断向玩家进行大范围轰炸，而Bewn则会背着飞行器用霰弹枪近身对玩家进行射击，但他们的配合也并非天衣无缝，在这里推荐首先将Bewn处理掉，因为Bewn每开一枪，他就会被枪的后座力反作用倒地，这时是上前攻击的最好时机，但这时也必须注意来自Boom的炮火，这个阶段推荐在北侧正对着Boom的雪地角落作战，因为此处的雪原能为玩家有效地阻挡Boom的炮击。重复以上步骤几次后，Bewn就会应声倒地，接下来Boom会召唤出杂兵围攻玩家，但大可以无视这些杂兵直接冲到炮台所在处攻击炮台，因为炮台的转向远远慢于玩家的移动，三几下工夫就能摧毁炮台将Boom逼出，但最后阶段的Boom要比Bewn难缠得多，原因在于他没有明显的硬直，而且动作比较灵活，这里只能稳打稳扎，并找机会攻击他背后的装置对其造成大伤害，另外，故意在场景中留下杂兵不消灭也能作为复活的资本，这也是一个不错的战术。

将BOSS击倒后，爬到刚才Boom所在的炮台之上，瞄准大门轰出通路，这时大门的另一头会涌出大量的敌人，依旧用炮台对付即可。从炮台下来后，Claptrap早已跑得不见踪影，沿指示进入另外一个盗贼营地之内，在营地内会出现大量的敌人，而且因为高低差的缘故有部分敌人比较难打到，因此要确保周围的安全方可继续前进。救出被敌人围攻的Claptrap后继续前进，来到一处楼梯前，以轮胎作为“脚”的Claptrap无法继续前进，这时玩家需要沿路绕到上方，虽然会出现不少的敌人，但几乎敌人的出现点都有相应的爆炸物，加以利用战斗自然事半功倍。来到上层打开升降机的机关将Claptrap运送到上层，走到顶层后进入本任务的第2场BOSS战。

Captain Flynt

在战斗的初段，Captain Flynt并不会直接参战，他会一直在高台上向玩家进行射击，因此这一阶段实际上是一场杂兵战，只要躲在掩体后将杂兵逐一击破就不会有太大的问题，当Captain Flynt加入战斗后，会伴随2名带火焰伤害的近战型敌人出现，如果不优先解决这些近战敌人，在被围攻时会陷入极大的困境。Captain Flynt的攻击方式主要有3种，一是普通的枪械射击，二是使用火焰喷射器焚烧玩家，另外还会有一招用锄头砸地引发冲击波，冲击波的范围很广，一旦看见BOSS举手作准备动作就要提前离开，在战斗的过程中，BOSS会有一定几率使用火焰护甲，标志是全身带有火光，这时所有攻击对他基本无效，同时场景中的火井中还会



喷出烈焰，这对玩家的逃跑路线提出了要求。在这里推荐使用无属性的枪械对付BOSS，特别是霰弹枪近身射击能一次性削减BOSS大量的体力，注意BOSS对火焰系武器免疫，切忌使用火焰武器。

消灭Captain Flynt后，前往Sanctuary的交通工具就前眼前，在飞船上直接向Claptrap交任务即可结束本章。

Chapter 4 The Road to Sanctuary

来到新地图Three Horns后，守护天使建议玩家找到一辆车以便到达Sanctuary，沿路消灭雪怪来到目标地点，调查载具召唤点后发现召唤点不能正常运作，这时从一旁的形似恐龙头骨的入口进入，这里有不少敌人，但相信在击倒Captain Flynt后大家都已经获得火属性的武器，用火属性的武器对付这里的盗贼有奇效，消灭所有敌人后拣起在地上的模块，将这个任务道具带回到载具召唤点处安装，不一会儿召唤点就会恢复正常，这里召唤的载具可以选择机枪以及火箭炮作为主炮，玩家根据自己的喜好选择即可，按Redeplay Vehicle再按Teleport to Vehicle就能传送到载具之上，游戏的载具控制比较别扭，LT和RT键分别控制主炮以及机关炮，LB为氮气冲刺，RB为撞击，左摇杆控制前进以及后退，而右摇杆则控制视角，而在控制视角的同时进行移动就能控制载具的调头，这需要一定时间的熟悉。

在跟随指示前进的过程中会出现不少的敌人，但在载具上杀敌分外简单，推荐先将敌人碾压倒地再辅以炮火射击，敌人几乎未来得及抵抗就被消灭，来到指示点后，激活目标的对讲机会与反抗军的领导人对话，这位名为Roland的领导人就是前作中的可选角色之一，他表示现在需要玩家协助他找到反抗军中的一员，也正好让玩家好好地证明自己，跟随指示来到目标地点，这里除了载具的残骸以及数名盗贼的尸体外并没有我们要找的人的踪影，在残骸附近的地上可以找到一个录音机，发现了这名下士受到了盗贼的围攻，跟随指示开车前往下一个目的地，但这里必须下车步行到目标所在，找到下士后发现他正被数名敌人围攻，虽然在最后玩家杀死了这帮盗贼，但这名反抗军也难逃一死，在死前他告知玩家盗贼抢走了用于巩固Sanctuary防御的核心，随即任务升级为将核心回收，跟随指示来到盗贼的营地，核心就在进入营地不远处的地上，将其拣起即可，在回收核心后，Roland让玩家前往Sanctuary，但与此同时，通信器的那一头似乎受到了敌人的袭击……

原路返回调查之前的通信器，另一边会为玩家打开闸门，进入后与目标对话，他会让玩家将核心重新放置到一旁的装置上，完成步骤后即可交任务进入下一章。



Chapter 5 Plan B

鉴于Roland被敌人袭击后失踪，用于对抗帅哥杰克的部队深红掠夺者（Crimson Raider）就会因失去指挥而无法投入战斗，为更好地展开Roland的搜救之旅，下面要与一些目标人物进行对话。进入Sanctuary后，首先从正对着大门的闸门进入，与汽车技师Scooter对话，他会给予玩家游戏中首次出现的物品Eridium，这种物品是应用于黑市的代币，取得Eridium后分别在楼下以及楼上指示位置取得2个任务物品，Scooter说Roland曾经表示如果出现诸如他失踪的情况，就可以执行B计划，这时将取得的2个任务物品镶嵌在广场上的装置上，而第3个任务物品需要前往黑市消费一次方可获得，在黑市根据喜好选择升级即可，镶嵌所有3个物品后，似乎所谓的B计划没有起到预期的效果，还是老老实实地去救Roland方为上策。与守在目标地点门口的守卫对话，他会给予玩家进入的钥匙，调查桌面上的装置就可以完成这个任务，而这个任务的奖励为同时持有武器的数量加1，也就是说现在已经可以同时装备3把不同的武器了。

Chapter 6 Hunting the Firehawk

在调查桌上的留声装置后，发现Roland早就预录好这段音频，他告诉玩家在楼上有一个储物箱可供使用，储物箱可以让玩家将部分物品保存在内，到达楼上打开储物箱，发现储物箱内有另外一个留声装置，从播出的音频中名为Firehawk的人告知了玩家Roland的所在地，众人推断这个Firehawk应该就是绑架了Roland的凶手。

接下来正式踏入拯救Roland的旅程，离开Sanctuary，召唤载具驱车前往Frostburn Canyon，来到Frostburn Canyon后发现盗贼似乎在朝Firehawk的根据地进攻，但无论如何，只要跟随目标指示进发即可，在前进的路上会有一些被钉在木板上的盗贼尸体，这就是指引玩家前进的“路标”，在路上会出现不少的新敌人，一种是名为Goliath的巨人，这种巨人不能将它爆头，因为这样只会使他逐步强化，建议直接攻击身体将其击倒；另外一种是虫型的敌人，它们的弱点在于尾部，可以用霰弹枪这类能瞬间造成大伤害的枪械射击头部再绕到其背后攻击它的弱点。这里一路上的场景都比较开阔，敌人一般也会从远处出现，在远处利用狙击枪削减敌人的数量也不失为一种好战术。

从酷似龙骨头部的入口进入后，路上会有不少喷火的陷阱，但在这里大可以直接大步前进，因为护盾基本上可以抵消陷阱带来的伤害，当护盾过低时，等待护盾恢复继续跑路即可。来到控制室后，所谓的财宝猎人Firehawk出现在玩家的眼前，她就是一代中的魔女Lilith，原来Firehawk只是她的江湖名号，她与玩家一样是站在Roland的战线上，她的职责主要是对付碍事的盗贼，好让Roland能专心对付帅哥杰克。但她刚才的一击似乎有点用力过猛，一时间瘫坐在地上，这时上前长按X键将她扶起，但她似乎还是失去了战斗力，在场景中取得目标位置的Eridium交到她的手上就能使她“复活”，突然之间盗贼群攻而入，这时需要与Lilith共同作战对抗敌人，由于Lilith的战斗力十分强劲，因此这一战难度并不算高，主要注意出现的几个精英敌人即可。在战斗过后，Lilith再次耗尽了体力，用同样的方式收集场景中的Eridium交到她手上后，她表示自从宝库被打开后，她的魔法能力就突然突飞猛进，闲谈过后就可以与其对话完成任务。



Chapter 7 A Dam Fine Rescue

Lilith表示需要先行一步回到Sanctuary保持城镇的安全，而她将救回Roland的任务交到了玩家的手上。接下来的任务是渗透到盗贼的领地之内，首先回到有载具召唤点的位置找一辆车并前往目的地，来到盗贼的领地门前按下左摇杆鸣响喇叭，但我们的真正身分被盗贼识破了，汽车技师Scooter表示玩家需要找到一台伪装的车辆蒙骗敌人，因此我们要出发去找Scooter的姐姐，名为Ellie的技师。

在The Dust找到Ellie后，在过场动画中我们就可以见识到这名“胖姐”的刚烈性格，与她对话，Scooter已经向她说明了我们的来意，她表示要造出一台伪装车辆需要收集敌人车辆上的零件，接下来地图上会出现2个大圆，这表示可供玩家收集零件的车辆就在这2个大圆的范围之内，重新回到载具之上来到门外的大圆区域中，这里有一共有2辆车辆可供我们破坏，在载具战时必须时刻注意移动并转动准星按LT发射主炮，最理想状态是车头与准星在同一个方向，这样就可以LT与RT同按利用主炮和副机关炮同时进行大伤害输出，在战斗过程中即使载具被击破也不用慌张，利用枪械同样可以对其进行输出，但还是迅速在附近找到载具召唤点重新召唤并返回战场方为上策，利用同样的方法来到另外一个大圆区域取得另外3个零件后即可返回Ellie所在与其对话，调查身边缺少轮胎的汽车将其组装起来，这样一来就能正式入手伪装车，以后在载具召唤点就能召唤这种车辆。

驾驶伪装车重新来到盗贼的领地，再次按下左摇杆鸣响喇叭，这次敌人会正式将大门升起，消灭几名敌人后会进入一场小型BOSS战。

Bad Maw



这个敌人实际上之后的游戏中出现的一种普通敌兵，但有必要了解一下他的作战方式，这种敌人会手持一个巨大的盾牌作为掩护，一般射击很难对他造成直接伤害，而他的盾牌中央实际上有一个小型的缺口，而为了弥补这种缺陷，敌人在盾牌上绑上几名盗贼作为掩护，一旦盾牌上的敌兵掉落，缺口就会重新出现，因此推荐优先攻击盾牌上的敌人，再辅以远程狙击射击缺口对敌人造成伤害，当然，拼血流也可以直接上前用霰弹枪攻击。但在这里完全没有必要用这样繁琐的方式作战，只要将其引到门口附近，然后重新坐到停靠在门口的载具之上一顿猛攻就能将其迅速秒杀。

将Bad Maw消灭后从他的身上拣起开启控制桥梁下落的机关的钥匙，落下桥梁后正式进入出血者的领地，进入领地后的战斗应该是游戏开始至今最难的部分，不仅兵种十分多，而且有不少精英级别的敌人，如果玩家此时等级低于任务推荐等级，最好全程边打边退逐个击破再作前进，由于这里的敌人都是人形敌人，利用火焰武器可以轻松不少，因为火焰武器不仅能点燃敌人，而且能够无视盾牌兵的盾牌直接将其点燃。一直前进到中央有水漩涡的场景，这里需要全灭场景中的所有敌人才能开启前进的道路，开头的敌人没有什么难点，关键是后来出现的名为Mad Mike的火箭炮兵，无论玩家躲在掩体与否，他的攻击足以瞬间将玩家秒杀，在这里分享一个卡视角的打法，在死亡后在复活点旁的入口处往水漩涡上方看，该敌人有很大的几率在桥梁上巡逻，这时开枪吸引敌人的注意，然后调整视角使其只露出下半身，

这样一来他将无法发射火箭炮攻击我们，只要成功剩下的就只是打木桩了。

只要掌握前面的打法，之后寻找Roland之路也就没有太大的难点了，直到在目标位置的监狱处找到Roland，射击监狱的门锁可以触发剧情，在剧情中Roland被帅哥杰克派出的机器人抓走，期间自爆机器人会为我们炸开监狱的门形成通路，由于机器人会对玩家以及盗贼进行无差别的攻击，因此只要集中攻击机器人即可。从监狱离开后的战斗爽快感十足，但是也颇具难点，一路上的敌人全部是Hyperion军工企业旗下的机器人，与这些机器人战斗最大的难点在于，它们会配合不同类别的机器人增强战斗力，比如空中的飞机在机器人体力低下时会自动进行修复，而部分飞机更能为机器人提供无限的护盾，因此必须优先将空中盘旋的飞机消灭，再用威力大的武器贯彻逐个击破的战术，推荐远则使用狙击枪，近则使用霰弹枪，机器人的整个躯干都是它们的弱点，只有猛攻弱点才能获得更大的胜算，一路来到目标所在地，进入与囚禁Roland的机器人的战斗，它的弱点在于其泛红光的传感器上，但这场战斗难度极高，不仅有精英机器人出现搅局，而且这个机器人本身也会扫描出机器人协助它战斗，如果玩家在这场战斗中时间拖得太长，这台机器人就会离开当前战局，这时我们要利用门口的快速移动装置传送到The Dust北侧的Friendship Gulag进行追击。

W4R-D3N



直接一路杀到目标位置与囚禁Roland的机器人做一个了断，这台机器人的护甲很厚，震荡武器是削减其护甲的最佳选择，在战斗期间会出现大量的机器人，玩家一旦陷入围攻很容易被秒杀，因此在破除机器人的护甲后，不妨直接扛着霰弹枪走到机器人的红眼弱点前猛攻，即使倒地，也可以借助Fight For Your Life时间继续对其进行输出直至将其击破就能救出Roland。

与Roland将剩余的机器人扫除后就可以与其对话完成这个任务。

Chapter 8 A Train to Catch

返回Sanctuary与Roland对话，他在感谢玩家作出的一切的同时，也表达了自己的忧虑，他坦言现在与帅哥杰克之间的战争我方处于劣势，而且他得到了一个情报，情报内容为帅哥杰克在寻找的新“宝库”并非财富或武器，而是一头威力无穷外星生物，这头外星生物会忠诚于任何唤醒它的人，但最大的问题在于帅哥杰克已经获得了打开“宝库”的钥匙，而我们的任务就是要将这条钥匙抢回来，Roland在Hyperion中安插了一名间谍，他会告知我们钥匙的所在。前往目的地，杀死几只虫型敌人后，这名间谍就会现身，他就是前作中的Mordecai，他告知我们钥匙被存放在一列列车上，而要突击这列列车，我们需要找到名为Tina的人的帮忙。

在这里的场景中会有一些半圆形的感应炸弹，注意不要经易靠近，找到这位名为Tina的“少女”，她说要想突袭列车必须要造出一个大威力武器，之后到达强盗村庄内收集两个任务物品，这里的敌人没有什么难点，取得后将其交到Tina手上，她会造出两个携带火箭炮的兔子娃娃，收起这2个娃娃后往目的地进发，消灭村庄内的强盗后爬上屋顶，将两个娃娃放置在发射点上并激活，剧情中列车会被炸飞，沿落下的轨道往上走进入下个区域。

进入列车坠毁现场后会出现大量的机器人，但经过上一章的战斗相信大家都已经很熟悉与他们战斗的方法了，来到情报中存放钥匙的车厢，发现这里根本没有什么钥匙，取而代之的是强力的机器人Wilhelm，BOSS战一触即发。

Wihelm



Wihelm仅仅是那种看上去很强的BOSS，它一开始会被3架护盾供给飞机包围，在飞机为Wihelm增加护盾的过程中必须迅速将这些飞机击落，否则战线只会越拉越长，在失去飞机的供给后，Wihelm就等于是一个巨型的木桩，虽然它会不断召唤出小型机器人进行援护，但是这并不会对战局造成太大的影响，注意在战斗过程中与Wihelm拉开距离，因为它会使用一招旋转攻击，但只要躲过这种攻击在远处持续输出，获得胜利也就只是时间问题。

虽然没有取得宝库的钥匙，但击倒Wihelm后从其身上也获得了一个能量核心，将核心带回到Sanctuary与目标交谈完成任务。

Chapter 9 Rising Action

将一旁防卫装置的旧核心取出，安装上从Wihelm身上取得的新核心后，Sanctuary的防卫网突然被解除，原来这根本不是什么能量核心，它是用于解除Sanctuary防卫网的病毒载体，而从帅哥杰克的口中得知，从一开始就对我们作出指引的人工智能守护天使原来效忠于帅哥杰克。由于防卫网被解除，帅哥杰克的飞船开始从上空发动了轰炸，Sanctuary陷入了一片混乱之中，这时迅速回到广场内，将2个能源装置激活，其后接到Roland的指示，由于他被瓦砾压住无法动弹，因此协助他将房间内的所有Eridium送到Lilith手上，将所有Eridium交到Lilith手上后，她使整个Sanctuary升起，但似乎在传送时出现了意外，她将玩家传送到了错误的位置，但万幸的是，凭借她的力量整个Sanctuary成功被转移，整支反抗军也成功逃过一劫。这时守护天使的影像再次出现在眼前，她表示这样做是有苦衷，但当务之急还是要重新与反抗军联络，来到指示地点后就可以交任务

Chapter 10 Bright Lights,Flying City

即便发生刚才的一切，守护天使仍继续扮演着指引我们去路的角色，守护天使向玩家坦白了一切，在5年前当Roland与Lilith一行仍然是财宝猎人时，他就已经为帅哥杰克效力，帅哥杰克早就知道他能在宝库打开后发Eridium的大财，但他并不敢自己去打开宝库，因此借助守护天使的力量愚弄Roland为帅哥杰克代劳打开宝库，但守护天使似乎已经厌倦了这种操纵人类的把戏，虽然她可能已经失信于玩家，但玩家必须得到她的协助，因为只有她知道宝库的钥匙所在。

她为我们融化了凝结在大门上的冰块，进入后转动前方另一扇门的开关，面前会出现不少新的敌人，这些敌人行动比较敏捷，很容易就从玩家的枪口上溜走，在瞄准时恐怕要多花一点工夫，另外这里还会出现一种黑衣小偷，他们会瞬间偷取玩家身上大量的金钱，注意优先将他们杀死，并且不要忘记从他们的尸体上取回被偷走的金钱。从升降梯来到下层，来到新的场景后浮空的Sanctuary出现在我们的眼前，原以为利用快速传送可以直接回到其之上，但当前的快速传送装置似乎不具备传送到半空的功能，因此我们需要出发寻找一些额外的部件，沿路来到Hyperion的一个生产基地，我们的任务是穿越中央的河流，但敌人将原本的桥梁炸毁导致无法通过，这时观察场景中央的架在河流正上方的货物运送带，从楼梯走到运送带的一端按下机关，这样运货机就会从另一端缓缓到来，这样就可以连人带机运送到河流的对面。到达对面后，面前的大门会出现类似之前绑架Roland的大型机器人，弱点同样在于红色的眼睛上，但这次周围骚扰的敌人要少很多，难度也直线下降，进入部件所在的位置时，会有一场小BOSS战。

Gluttonous Thresher

由于部件被这头突然出现的怪物吞食掉，因此不得不与其战斗，这头巨怪不仅血厚，还有护盾作为防护，因此建议先用震荡武器将护盾打掉，由于怪物的体型庞大，很容易被打到，因此不妨从远处对其进行输出，另外注意在场景中留下机器人的活口作为 Fight For Your Life 时复活的资本，实现持续战斗的目的。

击倒巨怪并拾取部件后，跟随指示来到目标地点将部件安装在信号发射器之上，之后玩家需要保卫信号发射器同步信号，这时帅哥杰克会派出海量的机器人进攻发射器，虽然说是要保卫发射器，但实际上发射器并不会被破坏，当发射器的血槽被耗尽时，玩家只要重新到发射器前按键修理即可，只要保持着发射器的信号连通，在抵御数波敌人的来袭后就能完成同步，这时帅哥杰克也发现了守护天使背叛他的事实，最后快速传送到位于空中的 Sanctuary，在 Sanctuary 中找到 Roland 就能完成此任务，获得任务奖励后就能解锁最后一个装备空格，今后就可以同时装备 4 把不同的武器了。

Chapter 11 Wildlife Preservation

正当一行人因被帅哥杰克重创而一筹莫展之际，守护天使突然出现，虽然她背负了我们的骂名，但她仍然希望我们可以抢在帅哥杰克之前取得宝库的钥匙，她告知我们宝库的钥匙现在就在她的身边，因为宝库钥匙每 200 年才能完成一次自我充能，但帅哥杰克显然没有那个耐性，他利用守护天使的能力强制用 Eridium 向钥匙充能，因此只要找到守护天使的 AI 所在地，也就能找到钥匙，但毫无疑问该处被重兵镇守，而且进入 AI 房间有一扇只容帅哥杰克通过的生物锁门，但为了阻止帅哥杰克也只能放手一搏，在对话的最后守护天使留下了一句奇怪的说话："切勿让 Lilith 进入我的 AI 房间"，到底是什么意思呢？在抢夺钥匙行动开始前，Roland 认为 Claptrap 可以为我们的渗透带来方便，但这将需要为 Claptrap 进行软件升级，而他让我们去找 Mordecai 获得进一步的信息。

利用快速传送装置来到目标地点，在前往目的地的路上会遇到不少会隐形的爬行怪物，但是这些爬行动物就算进入隐形状态，在小地图上依旧会显示它们的位置，借助小地图确认它们的位置即可，这些怪物的等级普遍较高，幸好 Mordecai 会在远处给予我们狙击支援，Mordecai 的狙击射击敌人后会使其附带破碎属性，这样我们的所有伤害就能更有效地对敌人进行输出。在山崖上找到 Mordecai 后，他表示他的猎鹰被 Hyperion 抓走了，而升级的芯片就在猎鹰的身上，我们的目标也因此变成了拯救他的猎鹰。

跟随指示走进入 Hyperion 领地，在消灭几台机器人准备开门时，却因为没有权限不能开门，这时需要将场景中的 3 个机器人打伤，瞄准他们的肢体射击将它们打残即可开门，进入后会出现不少新型的机器人，其中特别要注意一种两手会旋转的型号，它们旋转的机械臂能有效抵挡子弹的射击，只有选用诸如火箭炮、霰弹枪等大杀伤武器才能有效进行攻击。沿路来到生物研究所门前，但这时大门紧闭并不能进入，在这里会从天上落下数次机器人，而且战斗中野怪也会加入形成三方混战，将门前的所有的敌人清理后，会从研究所的门内出现一个精英机器人，它发出的火箭炮足以将玩家瞬间秒杀，因此不能正面与其抗衡，建议用腐蚀属性的狙击枪以及火箭炮在远程将其击破。

进入生物研究所，调查尽头的血迹，发现猎鹰已经被帅哥杰克转移，之后帅哥杰克会放出 2 只精英生物，它们分别对破碎以及腐蚀属性有抗性，在这里建议使用带这两种属性以外的枪械对付，接下来的流程大同小异，最终找到被改造的猎鹰进入 BOSS 战。



Bloodwing

被帅哥杰克用各种元素改造后的猎鹰不仅体型巨大，而且附带了各种属性的攻击，猎鹰大部分时间都盘旋在空中，这种情况下比较考验玩家的准头，但对其造成一定伤害后它会着地一小段时间，这时是输出的最好时机。BOSS 战共分为 4 个阶段，猎鹰会依次以破碎－火－电（震荡）－腐蚀属性出现，因此根据阶段的不同需要切换不同属性的枪械才能有效地对其造成伤害，在前三个阶段猎鹰的攻击大同小异，攻击方式就只有普通冲撞以及放出相应的属性攻击 2 种，但当其进入腐蚀属性阶段后，它会召唤出大量的小怪，这些小怪的威胁甚至比 BOSS 还大，必须优先解决，将猎鹰的体力耗尽后接近它，这时帅哥杰克会将猎鹰引爆，这时往后跑即可躲避，而到这里 BOSS 也正式结束。



从猎鹰的尸体上取得升级 Claptrap 的芯片，回到 Sanctuary 找到 Claptrap 将芯片交到它的手上，再找 Roland 对话即可。

Chapter 12 The Once and Future Slab

虽然失去了猎鹰让众人士气大降，但钥匙抢夺之旅仍要继续，Roland 认为进攻 Hyperion 需要获得当地盗贼组织 Slap 的支持，而 Slap 的领导人 Slap King 过去也是深红掠夺者的一员，但由于他的行事方式太过狂暴最终离开了组织，但无论如何他比任何人都要恨帅哥杰克，因此他的协助必不可少。

跟随指示来到了 Slap King 的营地，虽然我们是来友好地寻求协助，但面对玩家这个陌生的面孔，Slap King 与他的手下明显不太欢迎我们，这里的敌人大多都是人类，但是这里有不少的 Goliath，在之前也已经提到过相关的打法，那就是不要攻击其头部，否则只会使他陷入狂暴状态，这样一来更难对付，相信现在玩家手上都已经有破碎属性以及火焰属性的枪械，首先用破碎属性使敌人陷入状态后，再切换火焰属性造成翻倍的伤害可以瞬间将这里的敌人秒杀，屡试不爽。在逐步深入后来到了 Slap King 的面前，他只会站在高台上指挥一波又一波的敌人进攻玩家，但总的来说难度不高。

将此场景中的敌人全部消灭后，Slap King 会将他的面具摘下，原来所谓的 Slap King 就是前作中的狂战士 Brick，这样一来前作中 4 名主角都全部出现在本作之中，将详述我们来意的信交到 Brick 的手上，他得知计划的目标是进攻帅哥杰克便爽快地答应了我们，但在谈话之间帅哥杰克再次启动了他位于天上的军事要塞攻击我们，这时需要与 Brick 一同摧毁营地中的信号发射器阻止炮轰。在接近信号发射器的路上，地面上会出现一些巨大的红圈，这就是炮火的预警信号，离开该范围内即可，另外这里会出现一种为同伴张开防护罩的机器人，在防护罩外是无法对其造成伤害的，逼近走到其之内攻击，累计破坏 3 个信号发射器后，回到 Sanctuary 交任务完成本章。



Chapter 13 The Man Who Would Be Jack

有了Brick的协助，反抗军的战斗力大大增强，但新的问题又出现在众人的面前，如何解除那扇只能容许帅哥杰克通过的生物锁门呢？此时守护天使再次出现打断了众人的对话，她表示如果玩家能杀死帅哥杰克的复制品，那么她就能够利用其中的生物信息协助玩家通过这扇门。

前往目的地Opportunity，一路跟随指示前进就能找到帅哥杰克用于防止刺杀的复制品，这个复制品的护盾比较厚，恢复速率也很快，加上周围有大量的机器人骚扰，而且这个复制品十分聪明，他并不会直接与玩家硬干，他会迂回的往后撤退，因此建议先将面前的杂兵逐一清理再慢慢推进，当复制品出现在面前时，建议对其附加破碎属性，再用高伤的武器瞬间将其秒杀。杀死复制品后从他的身上取得生物样本数据，再将其放到目标的装置之上，但仅仅有生物样本并不足够，接下来需要收集4份帅哥杰克的声音样本，这样样本就在场景的周围，跟随指示收集即可，取得全部4个样本后，来到底层的房间将所有声音样本上传给守护天使，这样玩家在“数据上”就已经是帅哥杰克了，而阻碍我们的生物锁门也不再是问题了。

最后快速传送返回Sanctuary，发现Roland阻止Lilith一同前往夺取钥匙，看来Roland也十分在意之前守护天使所说的话，无论如何，与Roland对话后即可进入下一章。

Chapter 14 Where Angels Fear to Tread

夺取钥匙作战在本章正式开始，首先在城镇中与Claptrap对话，随后即可使用快速传送前往目的与Claptrap会合，它会为我们解除红色的防御墙，进入后第一个难点来自于斜坡上的巨型机器人Constructor，虽然并非第一次遇到，但因为这里敌人的平均等级都比较高，所以还是会造成不小的麻烦，建议在机器人从门内出现时就举起手中的火箭筒猛轰，这样就能在最大程度地在它造成威胁前将其消灭。之后要再次经过一段躲避迫击炮的道路，但与之前不同的是，这里除了要躲避迫击炮外还要躲避来自自爆机器人的攻击，在路上不要和这些机器人纠缠，宁愿硬吃一发迫击炮也要不断地往前走，这样就能到达下一个检查点。

检查点旁的大门并不能直接进入，大门上有2门炮塔，将炮塔摧毁后大门也会随之打开，进入内部会出现一种名为Hyperion Sniper的狙击手敌人，他们的护盾很厚，如果与他们靠的太近会被瞬间秒杀，而且这种敌人十分善于与玩家拉开距离，这使得玩家很难用倒地复活的方式将他们反杀，因此建议还是用狙击枪在远处将这种敌人提前清理再前进，而这里的平台上也会再次出现巨型机器人Constructor，这里与它的战斗要显得简单一点，因为玩家可以站在大门处用远程武器攻击，即使Constructor使用远程炮弹攻击，借助大门作为掩体就能将所有炮弹挡下，如果操作得当完全可以将其无伤击倒。

进入The Bunker区域，守护天使告诉玩家必须将此处的燃料库切断才能进入AI房间内部，沿环形平台来到顶层，发现前来助阵的盗贼军团Slap被强力的地对空炮火压制着，在破坏一门炮塔后，却发现炮塔并不只有一门，接下来玩家的任务就是摧毁所有的地对空炮台，这些炮台位置并不惟一，需要在平台之间移动才能找到其所在，而炮台本身不会对玩家造成任何威胁，但是这里会出现不少的机器人阻碍玩家，而且场景中会不时出现一些激光，遇到这些激光需要跳跃躲避，否则就会受到伤害。摧毁所有炮塔后，发现所谓燃料库并非真正意义上的燃料库，而是一个名为BNK-3R的飞行器。



BNK-3R



这台巨型飞行器会与帅哥杰克在天上的军事要塞一同攻击，它的攻击方式多种多样，镭射光、自动炮塔以及炸弹投掷等应有尽有，但真正需要的攻击方式只有2种，一种是在战斗后期随飞行器飞行而掉落的范围红色定时炸弹，这种炸弹攻击十分密集，稍有不慎就容易被炸死；另外，当飞行器在体力低下时，会从底部放出一门巨大的紫色激光炮，看到该炮塔在蓄紫色光时就必须提前躲避，否则被命中基本上就是秒杀。而面对如此庞然大物，最好的武器绝对是单发威力巨大的火箭筒，只要飞行器在空中盘旋时就是最佳的进攻时机，虽然火箭筒的弹夹容量很少，但是别忘记了在此场景的入口处有售卖弹药的贩卖机，只要火箭筒的弹药打完就跑回去补充，重复以上步骤，飞行器被击落也只是时间问题。

因为飞行器被击落，阻挡着我们进入守护天使AI所在的障碍也随之消失，通过生物门锁后乘坐升降机前往下层，期间守护天使为我们说明了帅哥杰克为钥匙充能的原理，原来钥匙并不能单纯通过Eridium元素进行充能，它需要一名与Lilith同样的魔女作为催化剂，而帅哥杰克早在数年前就已找到并囚禁了一名魔女，而借此之机，我们可以将这名魔女释放……来到AI房间后将按钮激活后，一直以来仅在通讯器出现的守护天使真正地出现在眼前，但是她并非什么AI，她就是一直充当催化剂的魔女Angel，她告知玩家单纯地将钥匙抢走并不能阻止帅哥杰克，只有将她杀死，才能从根本上瓦解帅哥杰克的阴谋。

Angel话音刚落，帅哥杰克就控制场景内的装置将Angel禁锢，此时射击破坏装置上方泛绿光的Eridium输送管道，但管道随即被保护罩所包围，之后玩家需要在机器人围攻下生存下来，首先玩家要破坏场景中升起的电柱才能更好地开展后面的战斗，在击倒几波机器人后，Roland与Lilith会先后出现帮助玩家解除管道的保护罩，直到完全破坏3根管道后，Angel的生命也走到了尽头，在弥留之际，Angel只向帅哥杰克留下了一句话：

“爸爸，你真是个不折不扣的混蛋……”

Chapter 15 Where Angels Fear to Tread Part 2

向Roland交任务后，就会进入本章的第2部分，而这部分主要以剧情为主。正当Roland一行正准备离开时，帅哥杰克突然出现在众人面前，他一枪贯穿了Roland的胸口，并用一个能控制魔女行动的装置套在了Lilith脖子上，正当帅哥杰克想借Lilith之手将玩家杀死时，Lilith用最后的力气将玩家传送回到Sanctuary，这时找到Mordecai对话即可。

Chapter 16 Toil and Trouble

即使帅哥杰克杀死了猎鹰，暗算了Roland，但这次绝不能让Lilith成为成就他阴谋的棋子，为了找到宝库，也就是巨怪所在的信息，我们需要前往Hyperion的数据库寻找线索。跟随指示来到Eridium Blight，正当我们想通过一段桥梁时，桥梁突然被人工智能损坏，Brick建议用另一种方法来实现通行的目的，但要玩家动一动手找来一些爆炸物。其后沿指示来到Sawtooth Cauldron，清理掉面前的敌人后，直接从悬崖往下跳，因为我们目的地是位于地下的工厂内，进入工厂后杀敌推进，对付这些人形敌人最好使用火焰武器相信已经不用笔者多说。到达一处升降机前按下机关，发现通往顶层炸药存放间的升降机被锁定，之后会出现大量的敌人围攻，特别需要注意来袭的盾牌兵，这种盾牌兵的盾牌兵没有破绽，因此正面突击很难造成伤害，建议向其投掷炸弹，在被爆风波及后盾牌兵会出现较大硬直，这时是攻击的最好时机。消灭出现的敌人后，Brick建议玩家可以尝试将运送它们



重要的运输机破坏，这样应该就能激怒这里的首领让他自行搭乘升降机下来反击，我们也就可以一石二鸟杀死他并最终到达顶层取得爆炸物。

来到存放运输机的平台，这里有很多战斗机在天空盘旋，而且地面上也有大量的敌人，稍有不慎就会被秒杀，其实在这里玩家大可不以战斗为重点，不理会敌人直接跑到平台上按下目标机关，这样运输机就会出现在面前，即使在过程中死亡，由于检查点就在门口处，再次跑进来将运输机破坏即可推进下一个任务目标。原路返回升降机处，盗贼头子果然如计划一样从升降机处出现，这里可以选择与他战斗或直接乘坐升降机到达上层，盗贼头子的身手十分敏捷，而且还会从远处发射复数的手榴弹，建议找一个较高的平台从上方用带附加属性的枪械与他慢慢磨。利用升降机到达顶层后，任务目标会变成击坠所有5架战斗机，在这里必须优先将所有步兵清理后再专心对付战斗机，否则会陷入两难的境地，玩家不妨在吸引地面上的敌人后回到升降机的位置，这里由于上方有掩体，可以免受战斗机的骚扰，消灭这里所有的敌人后将全部的爆炸物标记后就能离开。

原路从地图中央的山坡返回位于东侧的快速传送点，回到 Eridium Blight，原先不能通行的桥梁也已经落下，进入后调查身后的装置就可以完成任务。

Chapter 17 Data Mining

通往 Hyperion 数据库的最好方法是沿着输送 Eridium 的管道走，但是一开始来到目标地点的梯子想要爬到管道上方时，梯子会因负重过度而倒下，这意味着我们要找另外的方法前往数据库，而 Mordecai 则提议说将管道内的压力升高使其爆裂形成通路。驱车来到下一个目的地，这里会出现一种新的隐形敌人，虽说是隐形，但还是能从光影折射看出其大概位置，实际上没有太大的威胁，将这里的两个机关按下后，地图上会标记 2 个目标，从这 2 个目标处可以找到共计 4 个压力控制机关，将他们悉数开启即可。

将所有的压力机关都激活后，开车来到目标地点，在这里要控制车辆撞击管道泛绿光的部分，成功后管道会被炸开一道口，里面的 Eridium 也会全部漏出，这意味着我们可以沿管道到达数据库了，从管道内走到尽头，在中层平台利用左侧的管道以及前方的梯子来到上层，消灭这里的杂兵后就能正式进入数据库所在地，在前往数据库的路上有大量的机器人，这些机器人不仅血厚而且伤害极高，被打中一枪破盾加残血是很正常的事，建议不要和它们发生接近战，用远程腐蚀武器攻击弱点方为上策。来到升降梯前，还会出现一个名为 Saturn 的精英级巨型机器人，初期它的攻击手段就只有身上的 2 门炮塔，只要将他们击破机器人就会在很长的一段时间内成为活靶子，但是到了后期，机器人的两臂会泛蓝光发射主炮，而且从背部也会放出小飞机以及空对地炮弹，无论哪种攻击都很容易被秒杀，联机合作时还好说，但如果是单机进行游戏死亡后却不得不重新从头面对这一庞然大物，因此如果实在打不过，可以直接从一旁的升降梯按下机关前往上层……

在上层的战斗最大的难点在于横在路上的精英级 Constructor，这里没有太多好方法，只能用卡视角攻击弱点的方法慢慢磨，如果已经将刚才下层的精英机器人 Saturn 干掉，也可以在下层用狙击打，因为在下层与其进行远程战时，可以利用上方的桥梁作为掩体规避伤害，总而言之方法并不惟一。跟随指示来到数据库内部，消灭所有的机器人后调查目标装置，取得确认巨兽位置的任务物品后，返回 Sanctuary 与 Mordecai 对话进入游戏的终章。

Chapter 18 The Talon of God


图1



在踏上最终之战之前，玩家可以和城镇内的几个带标记的 NPC 对话，他们会给予我们一些装备使我们更好地对抗帅哥杰克，准备万全后，与 Claptrap 对话，然后快速传送到 Eridium Bright 与 Claptrap 会合，它会为我们破解前面的电子门，但无奈 Claptrap 经常光说不练技术有限，因此电子门非但没有打开，而且还因此出现了重重的防卫，因此接下来的任务是将出现的机器人消灭，保卫 Claptrap 破解大门。在这里出现的全部是机器人，如果没有腐蚀属性的武器可能会比较吃力，在战斗过程中会出现 2 门被防护盾包围的炮台，这时的炮台处于无敌状态，必须找掩体躲避，但不一会儿后，Claptrap 误打误撞却将炮台黑掉变成我们的帮手，这样一来接下来的战斗就轻松多了，将所有的敌人消灭后，Claptrap 最终成功开启大门，这里会出现一段搞笑剧情，在游戏初期的主线剧情中我们已经知道 Claptrap 是无法爬楼梯的，而通往最终战的道路却是一段长长的楼梯，因此一直将玩家当作仆人的 Claptrap 只好将杀死帅哥杰克的任务“交托”于我们手上。

来到上层后，消灭几名敌人往前走，Brick 与 Mordecai 会乘坐巨大飞船来支援我们，一路杀到一扇黄色电子门前，门上的两门炮塔被防护盾包围，无法将他们破坏，加之周围会有大量的机器人出现，因此这时找到一个能够有效躲避炮塔的位置十分重要，推荐在电子门前较远处的集装箱内躲避，这里只有一个入口，既能防御来自炮塔的攻击，又能专心应付面前出现的海量机器人，实现一夫当关的效果。接下来的难点为一个级别为“Super Badass”的机器人，这个机器人血厚攻击高，除普通机器人外还有狙击手的掩护，单人游戏时要与它正面对抗十分难，而推荐打法为将场景中除此机器人外的敌人都注意消灭，保证没有其他敌人骚扰后，来到图 1 的位置对其射击，在这里机器人的攻击基本上打不到玩家，只要弹药充足就能将其击倒。而在消灭这个机器人后，封堵在必经之路上的精英级 Constructor 也可以用同样的思路对付，来到图 2 的位置，在这里由于视角差的原因对方同样无法攻击玩家，这样将其击倒也只是时间问题，最终清理沿路的杂兵进入前方山洞，乘坐升降机到达下层后迎来与幕后黑手帅哥杰克的战斗。


图2

Hansome Jack

帅哥杰克本身并不强，问题在于他会放出很多的分身迷惑玩家，因此确认他的真身成为这场战斗最大的难点，但其实要确认他的真身并不难，帅哥杰克的分身就只会跑来跑去作普通攻击，只有真身会放出诸如手部激光等特殊攻击，认准其真身后直接猛击其头部可以造成大量的伤害，如果在真身的确认上感到有些吃力，不妨用带属性攻击的枪械为帅哥杰克附带效果，这样一来就算他进入隐身状态，特殊效果的演出也会使其位置暴露，如果这时手上有好的火箭筒，大可以无视真假直接用火箭筒一网打尽，如果火箭筒伤害够高，几下就能将杰克送回家。另外，虽然分身会迷惑视听，但密集的分身其实也为玩家的复活提供了良好的条件，请好好把握。

The Warrior



击倒帅哥杰克后，钥匙也正好完成了充能，巨兽Warrior最终也被释放了出来，与Warrior的战斗难度很高，它的招式没有明显的破绽，任意一击都近乎秒杀玩家，而且血奇高无比，因此持久战在所难免。首先需要了解Warrior的攻击方式，它的攻击方式基本上可以划分为3种，首先是火焰吐息，这种攻击方式攻击范围远比看上去的大，即使看上去火焰并未波及自身，但实际上往往就因此而被秒杀，而要躲避这种攻击必须在场景中找到一块岩石作为掩体；除此以外，Warrior还会用尾巴放出激光扫射，被击中后会被附带破碎效果，在这种状态下再受到攻击基本就只有死路一条，但这种攻击相对来说比较容易躲避；当Warrior潜入左右两侧的熔岩中时，场景中高度较低的地方会被熔岩覆盖，这时必须迅速跑到高位，再等待熔岩退去方可继续移动到低位，另外，当Warrior潜入熔岩中时会有一定几率用尾巴敲击中央的桥面，因此躲避熔岩时建议在Lilith与帅哥杰克所在的防护盾附近徘徊。

Warrior没有任何属性弱点，但对火焰属性有抗性，一般攻击对它基本上不能造成什么伤害，它的攻击弱点在它的口部，但要等待其张开口再攻击并不现实，而在连续攻击其胸口时会使其胸口上的岩石脱落漏出另外一个弱点，只要弱点出现对该处猛攻就能造成明显伤害。正是由于BOSS的攻击没有什么破绽，因此在这一战中找到一个有利的攻击位置十分重要，推荐的位置为中央桥梁下的桥洞，这个桥洞可以完全无视前2种攻击方式，只需要在Warrior潜入熔岩时往上跑即可，但这种方法也并非绝对安全，因为当Warrior潜入熔岩前，它会有一定几率用前爪拍地，这种攻击在桥洞内基本上无法躲避，因此还是要根据实际情况作出行动。

BUG打法





如果玩家用正常的方法实在无法将The Warrior击倒，那么不妨试试以下这个卡位大法，在复活点前的蓝色安全门前，不要往下跳进入战斗，而是从左侧的石块跳到如图所示的位置，在这个位置可以实现全程无伤击杀最终BOSS，因为BOSS无非就会在左、中、右3个地点出现，在左侧时是最好的攻击时机，使用一切高伤害手段输出即可，但是当其处于中部以及右侧时，前面的蓝色安全门会稍微阻碍我们的输出，这里推荐使用狙击枪利用跳跃后射击的方式持续输出，因为跳跃可以使视角越过蓝色安全门，这时开枪的话我们的伤害BOSS会照单全收。如果没有子弹就往回走，在贩卖机处补充子弹再次重复以上步骤，击倒这头怪物也只是时间问题。

击倒The Warrior后，将前方的装置激活解除一旁的紫色防护罩，面前重伤的帅哥杰克还是一副不可一世的样子，随着我们的子弹穿透他的头颅，围绕这个独裁者发生的一切也就此画上句号，在调查面前的宝库钥匙时，Lilith用力量将其解开，突然出现的全系影像将整个银河系的宝库显示在众人眼前，这似乎昭示着财宝猎人的故事远远未结束……

全支线攻略

游戏的支线任务共有110个之多，它们分布在游戏中的各个区域内，这些支线任务基本上都与主线任务相关，也就是说要出现全部支线任务必须通关主线，大部分支线都会直接以黄色感叹号的形式标记在地图上，位置十分好找，只有少部分支线要通过拾取指定敌人掉落的任务物品触发任务，本文将以区域的形式划分任务，而后续系列任务也将直接归类到该系列任务起始任务的区域。另外建议在1周目内完成所有的支线任务，因为1周目中的敌人等级最高也就30级左右，这样一来难度较低。

Southern Shelf

Handsome Jack Here!

前置任务：主线任务Cleaning Up the Berg

基本上不可能错过的任务，在游戏初期到达Southern Shelf的城镇后，这附近的敌人必定会掉落一个录音机，调查后就能接到这个任务，接下来只要取得剩下3个录音机即可，除了第2个录音机需要沿梯子爬到房顶处破坏雪堆取得外，其他在任务提示位置就能取得。

注意，以下任务4个任务在到达Sanctuary可以直接在Southern Shelf中接到，如果在到达Sanctuary后，任务的交予者Hammerlock则可以在Sanctuary的酒吧内找到。

This Town Aint Big Enough

前置任务：完成主线任务Cleaning Up the Berg

将城镇旁边两处的敌人清空后即可，极其简单。

Shielded Favors

前置任务：完成支线任务This Town Aint Big Enough

到达目的地后发现电梯的电源损坏，因此需要寻找新的电源，但目标电源被电网阻隔无法通过，期间Claptrap会提示玩家用跑步的方式通过电网，在尝试几次后均会以失败告终，之后守护天使会出现提示玩家射击电网一旁的开关，这样就能解除电网，取得电源后回到电梯所在处放置电源，搭乘电梯到达上层，在贩卖机内购买任意一个护盾即可完成任务。

Symbiosis

前置任务：完成支线任务Shielded Favors

任务本身没有太多的难点，关键是玩家需要在场景中探索到达目标指示处最上层的方法，只要到达最上层将房间内的小BOSS杀死就能完成这个任务。

Bad Hair Day

前置任务：完成支线任务This Town Aint Big Enough

这个任务中，Hammerlock要求玩家找到4块Bullymong的皮毛，需要注意的是，用枪械射击杀死Bullymong是无法取得其皮毛的，必须保证用近战给予其最后一击才能使皮毛掉落，收集齐4块皮毛后，玩家可以选择将皮毛交予给Claptrap或Hammerlock，除任务奖励稍有差异外没有区别。

Sanctuary

Animal Rights

前置任务：完成主线任务Wildlife Preservation

接到任务后需要前往Wildlife Exploitation Preserve区域拯救被帅哥杰克用作实验对象的野生动物，前往地图标示的军工企业内，打开3处的机关共计释放3次的野兽，每次放出野兽后都会出现敌人的守卫，期间释放出来的野兽会为我们作战，因此战斗难度并不算高，保证7只以上野兽生还能获得额外的奖励。惟一需要注意的是在军工企业中前进时可能会出现通往的门没有打开的情况，此时只要持续消灭门外的敌人就能触发门另一侧敌人开门。

Assassinate the Assassins

前置任务：完成主线任务The Road to Sanctuary

前往目的地 Southpaw Steam &Power，这个区域实际上就相当于一个地下城，靠近标示地点，清除周围的敌人后就能诱使 BOSS 出现，BOSS 共有 4 名，将他们一一杀死并拾取从他们身上掉落的装置即可，另外 4 名 BOSS 如果用手枪、步枪、肉搏、霰弹这个顺序击杀的话可以获得额外的特殊奖励。需要注意的是，如果玩家火力太猛，当 BOSS 一出现就击杀的话，有可能会出现 BOSS 死在漆黑的门内而导致无法拾取装置的情况，因此建议将 BOSS 拉出来再击杀，否则就需要退出读档重新进入解决这个 BUG 了。

Bearer Of Bad News

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

当主线进行到 Roland 之死后可以接到这个任务，之后与车场技工 Scooter、枪店老板 Marcus、酒吧老板娘 Moxxi、Zed 医生以及总部的 Tannis 与 Brick 等人对话，最后回到总部打开位于 1 层的属于 Roland 的武器箱即可完成这个任务。

BFFS

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

在 Sanctuary 中会发现 4 名 NPC 用枪互相指着对方，他们其中一人独吞了其他 3 人的金钱，观察 4 名 NPC，可以发现只有名为 Jim Kelper 的 NPC 背后背着大钱袋，可以确认他就是嫌疑人，将其射杀即可完成任务。

Capture The Flags

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

比较耗时的一个任务，玩家需要前往目的区域升起 3 面旗帜以示占领地盘，所有旗帜的升起方式都相同，首先到达目标装置，往高处安放旗帜，然后启动发电机，待旗帜升起后再破坏发电机即可。而任务的难点在于在升起旗帜后敌人会像洪水一般袭来，这时除了要保证自身安全外，同时还要保护发电机免受敌人破坏，而旗帜上升的速度极其缓慢，因此战线会被拉得很长，但好在即使发电机被破坏，旗帜也不会因此而落下，所以实际上升起所有旗帜只是时间问题。

Cult Following: Eternal Flame

前置任务：完成主线任务Hunting the Firehawk

系列任务的起点任务，Lilith 听说有崇拜自己江湖名号“Firehawk”的教派，因此她派玩家前往一探究竟，来到目的地与教派祭祀对话，他要求玩家收集 5 份教徒的骨灰，而这种骨灰必须用带火焰属性的武器杀死敌人才会出现，因此在进行任务时请务必确认身上有火焰属性的武器，收集 5 份后再次与祭祀对话任务完成。

Cult Following: False Idols

前置任务：完成支线任务Cult Following: Eternal Flame

在将骨灰交到祭祀手上后，他表示教派中出现了异端，他们开始对火焰蜘蛛的狂热崇拜，接下来只要到达目标地点将火焰蜘蛛杀死即可。



Cult Following: Lighting the Match

前置任务：完成支线任务Cult Following: False Idols

完成上一个任务，紧接下来祭祀需要玩家将一名活祭品奉献给 Firehawk，对话完毕后打开一旁的厕所放出心甘情愿的“祭品”，将他带到目的地，也就是主线任务中寻找飞船前往 Sanctuary 的位置，在该处的船尾部将祭品悬挂起来，然后拉动一旁的机关将其献祭即可完成任务。

Cult Following: The Enkindling

前置任务：完成支线任务Cult Following: Lighting the Match

首先将地图上 3 个 Firehawk 的图腾用火焰武器点燃，记得必须是火焰武器，其他属性武器是无法完成的，然后前往目的地，最终发现这个所谓的教派只不过是一个邪教，他们试图烧死普通的平民，此时 Lilith 出现将平民转移，玩家只要将场景中剩余的敌人消灭就能完成任务。

Claptrap's Secret Stash

前置任务：完成主线任务Plan B

简单却重要的一个支线任务，首先追踪任务在 Sanctuary 找到 Claptrap 所在，与其对话后它会唧唧歪歪地说一大堆不可完成的任务，这些不是重点，其后转身打开身后的箱子即可完成任务。而为什么说这个任务重要呢，那是因为这个箱子并非普通的箱子，而是一个允许玩家在同一设定档下不同角色之间存取物品的次元箱，这样一来在角色间转换物品就变得十分简便，无需他人的协助。

Claptrap's Birthday Bash

前置任务：完成支线任务Claptrap's Secret Stash

Claptrap 想要办一个盛大的生日派对，接到任务后从其手上取得邀请函，先后与枪店老板 Marcus、酒吧老板 Moxxi 以及汽车技工 Scooter 对话邀请他们，回到 Claptrap 所在打开音乐，其后会开始倒计时，在这期间 Claptrap 会请求玩家吃块披萨以及吹响喇叭，按它的要求做，倒计时完毕后就能结束这个“盛大”的生日派对。

Clan War: Starting the War

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

接到任务后与 Ellie 见面，从其口中得知，她与 2 个不同的帮派都有点矛盾，她决定暗中耍手段挑起 2 个帮派之间的战争。从车厂内取得 2 枚炸弹并到车厂后面的 2 辆废弃车辆上取得 2 个帮派的徽章，其后先后到达 2 个帮派的领地上安放炸弹以及徽章插装嫁祸，在安放第 2 枚炸弹后居然歪打正着得到了帮派 Zaford 的招募，与 Zaford 帮派领导人对话后完成任务。

Clan War: First Place

前置任务：完成支线任务Clan War: Starting the War

作为反击的第一步，Mick 决定破坏敌对帮派的赛车比赛，跟随 Mick 来到地窖，从箱子中取得 4 个炸弹，来到目的地的桥梁上将 4 枚炸弹分别安置，然后爬到指示的高点上，从背后将坐在沙发上的发号者暗杀，随即比赛号令就会放出，面前的引爆装置也会变成绿色，等待 3 辆赛车到达桥梁上后按键引爆即可，如果出现爆炸未能摧毁赛车的情况，则需要驾车追上将其摧毁，最后回去 The Dust 找 Ellie 完成任务。

Clan War: Reach the Dead Drop

前置任务：完成支线任务Clan War: First Place

完成帮助帮派 Zaford 的任务，接下来就可以开启帮助另外一个帮派 Hodunks 的任务，在 The Dust 的地图上找到黄色的感叹号接到任务后，根据标示回到 Zaford 的酒吧总部 2 楼，在桌子下可以找到交任务的录音器。

Clan War: End of the Rainbow

前置任务：完成支线任务Clan War: Reach the Dead Drop

在完成上个任务后马山就能接到这个任务，往下回到 Zaford 酒吧的 1 楼，来到区域内会迎面推门出现 1 名敌人，注意不要进入这名敌人的视线中，而是跟踪他进入地底深处，虽说是跟踪，但玩家大可以站在原地不管，过一段时间再直接走到这名目标的所在地即可，这样就可以避免因被发现导致任务失败。在地底杀死目标，取得其身上的钥匙，在地底处搜刮一番后落下梯子原路返回，回到 The Dust 交任务即可。

Clan War: Trailer Trashing

前置任务：完成支线任务Clan War: End of the Rainbow

在完成 Clan War: End of the Rainbow 后，Zaford 老大表示需要玩家再次帮忙，同时 The Dust 区域出现新的感叹号任务标记。这个任务中需要用到火属性武器（接任务后会获得），来到目标地点，将 4 个燃气罐的开关打开，然后用火属性武器射击使其全部爆炸即可完成任务。

Clan War: Wakey Wakey

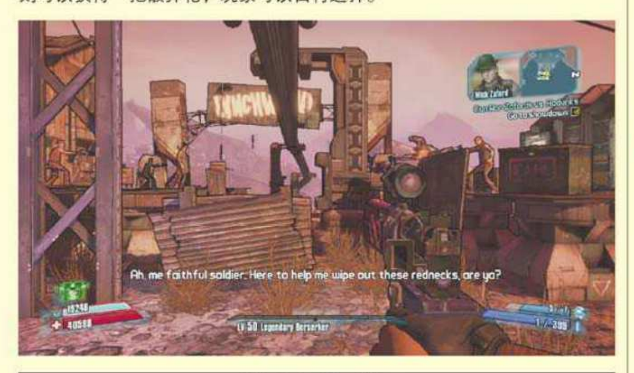
前置任务：完成支线任务Clan War: Trailer Trashing

完成上个任务后，前往 The Dust 新出现的黄色感叹号接受任务，其后回到 Sanctuary，在酒馆向老板娘 Moxxi 按 Y 键购买 3 瓶烈酒，以酒劲伪装成 Hodunks 的成员，之后回到 Zaford 的酒吧根据地大开杀戒，将酒吧内所有的人杀死后回去找 Ellie 即可开启系列任务的最后一个。

Clan War: Zafords vs Hodunks

前置任务：完成支线任务Clan War: Wakey Wakey

来到标示地点，两个帮派正在互相对峙，此时玩家必须协助其中一方完全消灭另外一方，选择帮助 Zaford 可以获得一把 SMG，而帮助 Hodunk 则可以获得一把霰弹枪，玩家可以自行选择。



Demon Hunter

前置任务：完成支线任务Animal Rescue: Shelter以及主线任务Where Angels Fear to Tread

跟随指示来到支线任务 Animal Rescue: Shelter 最后一步为 Skag 安家的巢穴，在这里会发现 Skag 的母亲来"团聚"了，而我们的任务就是要杀死这头巨大的 Skag，这头 Skag 的主要攻击方式有发射跟踪的光束炮以及跳起砸地 2 种，但提前注意就不会有太大的问题，场景中不断刷新的低等级强盗也能为我们吸引不少的注意力，将巨大的怪物杀死后就能完成任务。

Do No Harm

前置任务：完成主线任务Plan B

Zed 医生要求玩家协助他进行"手术"，接到任务后对病床上的目标使用近战攻击，其后他的身上会掉落一个物品，将物品交到 Tannis 手上就可以完成任务。

Doctor's Orders

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

到达位于 Wildlife Exploitation Preserve 的研究所内取得共计 4 个录音带即可，由于都有位置标示，因此没有什么难度。但注意，这个任务关乎到全挑战成就的获得，具体请参考攻略中全挑战解说部分。

Hell Hath No Fury

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

来到 Opportunity 的标示位置，杀死名为 Foreman Jasepr 的工程师，从他的身上获得一把钥匙，利用钥匙打开指定的仓库并取得其中的炸药，最后来到一个防洪大坝处安置炸弹将其破坏即可完成任务。

Hidden Journals

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

简单的收集任务，从 The Highland 地图北到南依次有 4 个录音器，第 1 个录音器位于小屋旁水面上的木船上；第 2 个录音器从中央桥梁一端的楼梯到达下方的中层，来到指示点是无法直接进入的，但利用后方的钢筋可以进入取得；第 3 个录音器比较麻烦，在进入 Hyperion 军工厂后一直往前走，来到悬崖边缘时往右走沿山路走到上层从山路上的桥梁来到另一侧的高处，再往下一层跳跃就能来到录音器所在，但是录音器所在的位置被电闸所阻隔，解决方法是站在电闸门前往上看，可以看到一个电线的连接开关，射击这个开关就能破坏电闸门；最后位于最南侧的录音器位于一辆巨型的车辆内，但由于车门的阻隔无法直接取得录音器，这时只要绕到另一侧的车门处，射击车内的囊状物就能顺利打开车门获得录音器。

Home Movies

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

Lilith 想要拍一部在帅哥杰克军工企业总部大肆破坏的记录片，接到任务后到 Sanctuary 的酒吧与老板娘对话获得摄像机，其后前往 Opportunity 区域，在这个区域内杀死 5 名工程师敌人，并前往场景中标示的位置，沿着建筑的斜梁走到房顶取得 3 个任务物品，将这 3 个物品分别安装在 3 块帅哥杰克的布景板上，然后根据标示取得一个发信器，将这个发信器安装在标记的位置，最后进入目标地点的操控室（注意这个操控室需要从地下进入），按 2 次按钮将影片上传就能完成这部"大片"的拍摄。

In Memoriam

前置任务：完成主线任务Hunting the Firehawk

来到目的地杀死目标后，从其身上可以捡到一个录音器，接下来会触发寻找另外 3 个录音器的目标，这 3 个录音器分别分布在地图的北侧、中部以及南侧，而录音器的位置只给出的大概位置，并没有准确位置。在北侧，转动中央的阀门，录音器就会从其中喷出。来到中部时，抬头往上方看可以发现有一艘巨大的船体悬在半空，在船头位置有一个船锚，射击船锚使其落地就能取得这个录音器。南侧的录音器位于一段巨大管道之上，环绕管道下方观察，不难发现可以从积雪上的箱子跳到管道垂下的一段梯子上，录音器就在管道上方的墙壁上。

Medical Mystery

前置任务：完成支线任务Do No Harm

十分简单的一个任务，来到标记地点杀死出现的敌人 Dr.Mercy 并马上对其尸体交任务就能开启下一步任务。

Mighty Morphin'

前置任务：完成主线任务A Dam Fine Rescue

接到任务后从委托人手上获得变异针剂，来到指示地点会出现大量的黄色小虫子，这些小虫子当中，有部分会主动结成一个名为 Adult Pod 的虫茧，在这个时候上前对虫茧注射针剂就能使其变异成为一只精英大虫，只要击杀巨虫就能掉落一种特殊物质，累计收集 5 个这样的物质就能完成任务，如果出现敌人数目不够的情况不妨读档重进刷新怪物。

Mine All Mine

前置任务：完成主线任务A Train to Catch

Lilith 告知玩家她发现在 Tundra Express 区域有一个组织正非法开采 Eridium，如果 Eridium 落入错误之手会引发不小的麻烦，玩家的任务自然就是阻止这一切的发生，任务内容十分简单，到达矿点射杀 10 名矿工后，触发杀死组织头子的新条件，这个敌方头子位于高处，观察矿场不难发现有一些可以通往高处的运输带，通过跳跃沿运输带就可以到达高处找到目标，将其杀死就能完成任务。

Monster Mash Part 1

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

Zed 医生要求玩家带回 5 份 Spiderant 身上掉落的样本，这种生物在很多地方能轻易找到，它们是一种四足爬行的昆虫，杀死它们取得样本后返回即可。

Monster Mash Part 2

前置任务：完成支线任务Monster Mash Part 1

这次需要收集的是飞龙类敌人Rakk以及犬形生物Skag的各4份样本，跟随指示来到Arid Nexus Boneyard区域就能找到这2种敌人并完成收集。

Monster Mash Part 3

前置任务：Monster Mash Part 2

接下来Zed医生要求玩家去杀死一种Skag与Rakk杂交的怪物Skrakk，来到Arid Nexus Boneyard累计杀死20只这样的怪物后，前往Frostburn canyon，找到名为Spycho的杂交怪物，注意这头怪物的任务标记位置分为上下2层，从地道进入是无法找到目标的，必须走到上层的位置方可找到这头怪物。



Perfectly Peacful

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

警长Hammerlock要求玩家去杀死数目不等的3种生物，跟随指示很容易就能找到在世界范围出现的生物，难度不大。其后沿标示来到Sanctuary Hole开始寻找4份样本的旅程，注意在Sanctuary起飞前的旧址Sanctuary Hole时不要直接往下方的大圆形跳，而是需要来到标示位置的正上方垂直往下跳，这样才能到达升降机进入区域Caustic Caverns，在Caustic Caverns根据指示找到4份样本即可。

Poetic License

前置任务：完成主线任务Wildlife Preservation

Scooter想用创作诗歌打动一位心仪的姑娘，他要求玩家拍摄一些照片激发他创作的灵感，来到目的地可以发现拍摄这些照片的位置都标注得十分清楚，知道到达该处调查相应的目标即可，之后回到Sanctuary与Scooter对话，他要求玩家将创作的诗歌交到名为Daisy的女子手上，而Daisy，在听到诗歌后直接自杀了……

Rakkaholics Anonymous

前置任务：完成主线任务Wildlife Preservation

失去爱鹰的Mordecai希望玩家为他带来一些浇愁的酒，前往The Dust区域，召唤车辆跟随在区域内游荡的一辆装满酒的卡车并对其不断攻击，在受到一定攻击后卡车就会落下一桶酒，累计拾取10桶酒后，酒馆老板娘Moxxi会乱入，她请求玩家将酒交到她的手上，无论交到哪方都能完成任务，任务奖励略有差异罢了。

Rock, Paper, Genocide

前置任务：完成主线任务The Road to Sanctuary

一连4个的系列任务，内容十分简单，在与枪店老板对话后会获得相应属性武器的枪械，然后到武器店内一旁的靶场内射击相应的目标为老板测试枪械的属性，实际上相当于属性武器的教学。

Rocko's Modern Strife

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

非常简单的前置任务，接到任务后到达目的地与交接人对话即可完成任务并开启下一个任务Defend Slab Tower。

Safe And Sound

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

枪店老板在Sanctuary起飞时不慎留下了一个保险箱，他委托玩家去取回这个保险箱，来到Sanctuary起飞前旧址底下的区域Caustic Caverns，穿越一片酸液湖后就可以找到保险箱的所在，问题是保险箱落在了一头怪物的背上，这头怪物虽然看上去很吓人，但只要将火力集中在其足部弱点即可迅速将其杀死。打开保险箱后发现里面全部是酒馆老板娘Moxxi的写真，取回全部3张写真玩家可以选择交到枪店老板或是酒馆老板娘的手上，奖励会有所不同。

Slap Happy

前置任务：完成支线任务Mighty Morphin以及主线任务Bright Lights,Flying City

从警长Hammerlock处取得它的假肢，来到The Highlands-Outwash内军工企业内的水域中央放置假肢，这样可以引出这头夺取警长手臂的怪兽，这头怪兽虽然不强，但如果感到与其作战有难度的话不妨在将其引出后回到岸上高处对其进行输出，因为它的活动区域仅限于水域之内，将其杀死后别忘记取回手臂方可完成任务。

Splinter Group

前置任务：完成主线任务A Dam Fine Rescue

接到任务后，首先在Sanctuary的酒馆内一处桌子上取得一块披萨，然后前往Bloodshot Stronghold，跟随指示跳下隐藏的地下水道内，将披萨放置于隐藏水道尽头的桌子上就能将4名敌人先后引出，将它们悉数消灭后任务完成。

Stalker Of Stalkers

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

收集任务，不同于一般收集任务的是，这些收集物品并不直接标记在地图之上，而是分布在The Highlands区域的几个小区域内，这些区域是一些潜行龙形敌人的巢穴，进入这些巢穴中，破坏其中的一些散发绿烟的粪堆有一定几率使收集品出现，收集5个收集品后就能完成任务。

Swallowed Whole

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

某个不识好歹的家伙破坏了Scooter的机器，Scooter要你找到这个强盗报仇，来到The Fridge区域沿指示找到这名强盗，但靠近这名强盗后他却被一条龙形敌人吞进肚子，紧随指示杀死龙形敌人释放出强盗，再将其杀死就能回去交差。

The Bane

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

在Sanctuary靠近Moxxi的酒吧附近的一处地上可以拾取到一个录音器开启这个任务，接到任务后需要前往几处收集几个目标录音机，最后在Lynchwood的标记处找到一个坟墓，调查后即可完成任务，这个任务的奖励比较特殊，这把奖励的枪械在使用时移动速度会变得极其缓慢，也就是说，基本没用……

The Cold Shoulder

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

Scooter希望玩家找到他的前女友，首先来到目的地，位于The Fridge区域的雪原上寻找5束分布在其之上的植物，然后在从一片小区域的汽车以及断壁上收集5块披萨，注意这些披萨分布的位置都位于较高处，需要注意一定的跳跃技巧。取得以上物品后到标示位置将这位前女友召唤出来，但她似乎对Scooter没有什么好感，无奈之下就只能将其杀死了……

The Chosen One

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

很简单的一个任务，枪店老板要求玩家找到名为Kai的人的下落，到达目的地后跟随指示找，4个标示点中的其中一个就是Kai的所在，找到Kai后他已成为一具尸体，不过枪店老板在乎的只是其手上的钱，把钱回收即可回去交差。

The Good, The Bad, And The Mordecai

前置任务：完成主线任务A Train to Catch

有一个名为 Carson 的人盗走了 Mordecai 的钱，而我们的任务就是为 Mordecai 取回他的钱。按照指示来到 The Dust 区域时，发现目标地点是一个建筑在高处的营地，但观察标示地点的附近，有一个坡度很大的石块，石块直指的就是这个位于高处的营地，驾驶车辆沿斜坡按 LB 进行氮气加速可以一跃进入营地，到达营地后，在指定位置掀起铁块，发现了一个录音机，从录音内容可以得知 Carson 已经被捉进了一所监狱之内。继续沿标示前进发现 Carson 却已死，调查尸体旁的录音机得到下一个目的地的线索，其后从 Ellie 的车场后方绕到高处的山崖来到标示区域可以发现一片坟墓群，调查这些坟墓挖掘出宝箱后会出现 2 名敌人，消灭这 2 名敌人就可以向宝箱交任务。

The Name Game

前置任务：完成主线任务The Road to Sanctuary

这个任务第 1 步需要玩家去调查累计 5 个雪怪的粪堆，只要注意一点，来到雪怪巢穴发现粪堆后不要用枪攻击，这样是不算调查的，必须靠近按 X 键方可累计；第 2 步需要用手雷炸死 1 只雪怪，十分简单；第 3 步则是要射击 3 块雪怪投掷过来的石块，主动与雪怪拉开距离即可诱使其使用这种攻击方式，最后再累计杀死 5 只雪怪即可。另外，如果任务中出现粪堆、雪怪不足以完成任务指标的情况，使用保存退出重新读入的方法可以使它们快速出现方便完成任务。

This Just In

前置任务：完成主线任务Toil and Troble

从委托人处获悉在 Arid Nexus Boneyard 区域有不断抹黑玩家的广播电台，前往目的地，在指示点拉动机关利用升降台到达上层，开门后就可以发现这一切的幕后黑手，将其消灭就能完成这个任务。

Torture Chairs

前置任务：完成支线任务Hidden Journals

十分简单的任务，在 Sanctuary 的所有标记位置处取得共计 5 个录音器即可。

Won't Get Fooled Again

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

在 Sanctuary 的角色更改机旁就能接到这个任务，名为 Justin MacReady 的人被谋杀了，虽然 Friedman 警长锁定了 4 名嫌疑犯，但他并不确认这 4 胞胎中谁是凶手，他请求玩家帮他指出真正的凶手。在接到任务后，玩家指认任意一名嫌疑犯都能马上完成任务，虽然指认错误都同样能获得任务奖励，但是这样就太没意思了，还是当一次侦探揪出真正的犯人吧！分别与 Friedman 警长、Zed 医生以及酒吧老板娘 Moxxi 对话，可以获得嫌疑犯使用的是狙击枪的线索，回到凶案现场指认惟一背着狙击枪的嫌疑人即可完成任务。

You. Will. Die. (Seriously!)

前置任务：完成主线任务The Talon of God

最难的一个支线任务，在主线通关后开启，接到任务后来到 Thousand Cuts 的目标位置，要通往任务地点，需要用 4 块 E 币才能开启大门，前行跳下目标区域吹响场景中的号角就能召唤出这条巨型沙虫，这条 52 级的沙虫除了难打就是难打，不仅皮糙血厚，而且伤害奇高，一不小心就会被其秒杀，而且攻击基本上都带有极强击飞效果，玩家很容易会被击落悬崖。



要击倒这条沙虫，除了 50 级这一必备条件外，还需要极强的装备支持，具体请参看本文心得部分的最强装备组合介绍，没有这套装备要杀死沙虫基本就是空想。

Three Horns Valley

Neither Rain Nor Sleet Nor Skags

前置任务：完成支线任务No Vacancy

这个任务中要扮演邮差先生帮忙送信，从黄色车顶取得信件后就马上驱车前往目标区域的小渔村，虽然任务要求在 1 分 30 秒内完成，但实际上每送达 1 封信件就能获得相应的时间奖励，所以要完成这个任务不算很难，稍微将渔村的地形熟悉并提前将敌人清理即可。

Medical Mystery: XCOM-municate

前置任务：完成支线任务Medical Mystery

接到任务后会获得一把名为 BIASSer 的突击步枪，装备这把步枪在一旁的区域内杀死 25 名强盗即可完成任务，如果出现敌人不足够达成杀人指标时，可以保存退出再重新读档刷新。

No Vacancy

前置任务：完成主线任务Plan B

接到任务后调查一旁的阀门，发现阀门已经损坏，需要夺回 3 个被强盗抢走的部件才能将其修理。第 1 个部件在一处泵塔的顶部，而由于这座泵塔的梯子被升起，因此需要射击梯子使其落下才能登顶取得部件。来到第 2 个指示地点，打开泵塔下方的电源盒发现部件并不在其中，这时会触发处区域中的 Skag 敌人，杀死这些 Skag 就能在其中一只的掉落中找到部件。来到最后一个被冰封的泵塔时，眼前会出现一只雪怪将第 3 个部件吞食，将其杀死取回即可。最后回到目标小镇处，由低到高将 3 个部件逐一装回，最后再重新转动阀门即可。



The Iceman Cometh

前置任务：完成支线任务No Vacancy

接到任务后从一旁的箱子上取得炸药，并借助旁边的快速传送器传送到 Three Horns-Divide 区域，驱车前往目的地将炸弹逐一安放在 5 个火炉上，再从中央引爆所有炸弹，这样会引出 8 名敌人，将这 8 名敌人全灭后任务完成。

The Dust

Too Close For Missiles

前置任务：完成主线任务Hunting the Firehawk

从 Ellie 处接到任务后驾车出门右拐，沿一个坡度十足的山崖按 LB 加速就能冲入标记位置中位于高处的营地内，在营地内一共需要收集 5 个任务物品，这些物品中有部分位于一些建筑的高处，因此可能需要运用一些跳跃技巧才能获得。取得所有物品后，来到标示位置调查网子，然后使用火系武器射击网子将其点燃，并将 3 个出现的光膀子敌人消灭即可。

Positive Self Image

前置任务：完成主线任务A Dam Fine Rescue

Ellie 要求玩家从强盗的手上夺回她的雕像重新装饰她的车厂，从汽车召唤点召唤汽车，在车厂外围标记的区域内搜索敌人的踪影，破坏共计 6 辆敌方车辆并取回雕像，之后回到车厂内，将 6 个雕像按要求放好即可。

Bloodshot Stronghold

Out Of Body Experience

前置任务：完成主线任务A Dam Fine Rescue

在完成线任务 A Dam Fine Rescue 后，在 Bloodshot Stronghold 区域内会出现 1 台名为 Loader #1340 的机器人，它的外形与帅哥杰克旗下的机器人无异，在将其击倒后就能拾取到这个任务的启动物品。这个核心相当于这台机器人的大脑，它请求玩家为它寻找一个新的身体作为容器，沿拾取到核心的 Bloodshot Stronghold 区域往深处走，也就是经主线中 Roland 被囚禁的位置进入下一个区域 Bloodshot Ramparts，在这个区域中可以为这个核心找到 2 台容器，但其都会因为无法克制杀人欲望而攻击玩家。将其带回到 Sanctuary，将其放置到酒馆的录音机上，但它却发出巨大的噪音，无奈之下只能将录音机破坏，最后玩家可以选择将其交到枪店老板或医生的手上，这样任务奖励会有所不同。

Tundra Express

The Pretty Good Train Robbery

前置任务：Mine,All Mine

接到任务后，从 Tina 的库房里取得 4 个炸弹，然后前往目标位置放置炸弹使闸门落下，这样随后驶来的列车就会被封堵，在列车停下后车身上会出现 3 个可供玩家安置炸弹的标记点，将 3 个炸弹安放在其之上就能拾钱走人。

You Are Cordially Invited: Party Prep

前置任务：完成主线任务A Train to Catch

炸弹萝莉 Tina 想玩一场过家家游戏，但却缺少游戏中的男女主角，首先到达标记的虫群巢穴处，将出现的母虫击倒后取走位于虫卵上的“男主角”，然后按标记走即可在附近找到“女主角”，但此时还欠缺 3 个飞机的部件，来到标记范围内，在这个盗贼城镇中会出现不少名为 Buzzard 的地方飞机，击落它们就能获得相应的部件，最后返回到 Tina 身边，将娃娃放置好准备这场“茶话会”。

You Are Cordially Invited: RSVP

前置任务：完成支线任务You Are Cordially Invited: Party Prep

Tina 认为这场茶话会还需要有一个“嘉宾”，来到标记区域的盗贼根据地，引出名为 Flesh-Stick 的敌人，这名敌人会自动追着玩家跑，但这名敌人并非会一直跟随着玩家，他会不时的调头往回跑，如果出现这种情况，只需要瞄准他周围的地面就能重新将他的注意力吸引回来让其继续追着玩家跑，最后引到 Tina 的基地即可。

You Are Cordially Invited: Tea Party

前置任务：完成支线任务You Are Cordially Invited: RSVP

茶话会正式开始，首先拉动一旁的电闸，其后 Flesh-Stick 的同伴会不断涌入 Tina 的基地内，玩家共计需要防御 3 波敌人的进攻，而由于基地的入口只有一个，防守起来实际上十分简单，轻松就能完成任务。

No Hard Feelings

前置任务：完成主线任务A Train to Catch

来到 Tundra Express 区域，在如图所示的位置附近杀死名为 Tundra Patrol 的巡逻兵后，就能从其身上掉落的录音器触发任务，一名盗贼称他把枪留在了标记位置的箱子内，但当玩家到达箱子所在时可以发现箱子内只有炸弹以及埋伏的敌人，将所有埋伏的敌人杀死就能完成任务。



The Fridge

Bandit Slaughter

前置任务：完成主线任务Rising Action

这实际上是一连 5 个的系列任务，在利用传送机传送到 The Fridge 区域后，进入正前方的子区域 Fink's Slaughterhouse 就可以找到任务交予者 Fink，这里实际上是一个小型竞技场，在接到任务后进入竞技场区域内，跳到正中央的平台上按下机关就能放出敌人，每个任务挑战分为数目不等的几波敌人，杀死所有敌人即可完成任务并解锁下一个任务，这里的敌人相对其他支线任务显得比较强，其中不乏一些精英级别的敌人，由于所有敌人都是人型敌人，建议使用带点燃属性的武器，如果出现卡关的情况，不妨在提高等级以及装备质量后再前来挑战。

Note For Self-person

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

来到 The Fridge 区域，在如图所示的位置会出现 1 名 Goliath，也就是射击头部会致使其狂暴的敌人，将其杀死后就能从其身上掉落的录音器触发任务，之后从地图右下角的闸门进入（也就是支线任务 The Cold Shoulder 中杀死 Scooter 前女友的位置），来到标记位置后清理该处的冰块打开箱子就能完成任务。



Highlands: Outlook

Arms Dealing

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

Zed 医生要玩家收集一些断手，在接到这个任务后，按指示走到小镇门口的信箱旁就能触发出现这些断手出现的位置，这个任务的难点在于如何在 2 分钟内收集所有手臂并交到指定的地点，因此取得这些手臂的顺序也十分讲究，在将断手所在位置触发后，不要急着将这个触发点信箱内的手臂取得，而是从一旁的汽车召唤点驾车前往其他地点先将其他 3 个手臂收集，这个过程没有什么难点，但玩家可能需要反复熟悉地图才能完成任务，最后再赶回城镇来取得这个最初的手臂，这样一来就可以减少移动过程中浪费的时间。

Best Mothers Day Ever

接到任务后，来到标记的潜行龙巢穴，首先将 6 头小怪清理掉，其后名为 Henry 的小头领就会出现，将其杀死后它会掉落任务物品……一只断手，利用断手打开一旁的礼物箱就能完成任务。

Hyperion Contract #873

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

这个任务要求玩家在世界范围内杀死 100 名强盗，玩家大可以不必可以去完成这个任务，在做其他任务的过程中往往就能不经意完成。

The Overlooked: Medicine Man

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

调查位于 The Highlands 区域的高塔，名为 Karima 的医生要求玩家寻找药物供给，首先从高塔一旁的梯子上爬到上层，然后跳跃到对面的建筑

走到上方可以找到电源，这个电源可用于启动这个区域的医疗贩卖机，启动后在贩卖机的限时特购一栏买到任务物品就可以取得第 1 个医疗补给品。来到第 2 个标记地点，可以发现一个背上背着医疗贩卖机的机器人，将其击倒取得第 2 个医疗补给。第 3 个医疗补给就位于标记地点，到达开启箱子就可以取得。取得全部 3 个补给品后回到高塔所在区域将其分派出去就能完成任务。

The Overlooked: Shields Up

前置任务：完成支线任务The Overlooked: Medicine Man

为强化高塔的防御，Karima 医生又要求玩家找来 5 份护盾的核心，而护盾的核心的取得方式比较特别，在任务标记的位置有一个巨大的齿轮组，只要站在齿轮组上方对准齿轮丢弃任意护盾就能生成一份护盾核心，在这个齿轮组的旁边就有一个医疗贩卖机，在其中可以买到护盾，挑白色最低级的便宜货买即可，如果贩卖机中的的护盾不够我们消耗，退出游戏马上读取存档即可让其重新补货，最后将 5 份护盾核心交到 Karima 医生手上即可。

The Overlooked: This Is Only A Test

前置任务：完成支线任务The Overlooked: Shields Up

Karima 医生希望测试一下城镇护盾的防御能力，来到目标位置按照指示控制炮台发射炮火，十分恶搞的是第 1 发炮火是 Karima 医生故意让玩家打偏，目的是将在系列任务中一直唧唧歪歪的 Dave 干掉，以同样方式发射第 2 发炮火，成功测试城镇的防卫能力后任务完成。



Caustic Caverns

Minecart Mischief

前置任务：完成主线任务Bright Lights,Flying City

接到任务后来到标记地点可以发现一辆矿车，我们的任务就是将这辆矿车“推”到目的地，推车的方式十分简单粗暴，只要在车尾使用近战攻击就能使车辆前进，车辆前进期间会遭遇大量敌人的袭击，并且需要开启 3 次闸门，但这场持久战并不难，将矿车推到尽头后拉动机关启动传输带，当矿车被碾碎后会出现 5 个任务物品，一一拣起后完成任务。



Thousand Cuts

Defend Slab Tower

前置任务：完成支线任务Rocko's Modern Strife

来到标记地点，拾取地上的 3 个仪器，之后将它们一一装设在 3 个标记地，然后登上炮塔上操控炮塔，此时大量机器人就会从天而降，借助炮塔可以消灭绝大多数的敌人，一旦出现炮塔被破坏或是有炮塔无法攻击到的机器人等情况时，则主动上前消灭，全灭所有的机器人即可。

Shoot This Guy In The Face

前置任务：完成主线任务Wildlife Preservation

很简单的任务，接到任务后前往交任务的目标处，他会大喊用枪射他的脸，如他的愿就能完成任务……



Lynchwood

3:10 to Kaboom

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

接到任务后，沿指示搭乘升降机来到上层后先后按下 2 个机关取得炸弹，其后到达标记位置运送炸弹，再前往下一个标记地点的引爆器旁就位，观察远处的铁轨，当运输炸弹的小车接近列车后按下引爆器就能将列车炸掉完成任务。

Animal Rescue: Medicine

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

在 Lynchwood 区域可以遇到一只被锁起来的 Skag，而 Scooter 希望玩家将其释放，接到任务后解开地上锁住 Skag 的链子，但这只 Skag 似乎患病了，因此要为它找到药剂，通过跳跃在标记建筑的房顶处可以找到药剂，将药剂喂食给 Skag 后新问题又随之出现，饥饿的需要食物补充能量，接下来要为它在标记地点收集 5 份食物（这些食物居然是烤熟的 Skag 同类……），将食物再次喂给这头 Skag 后就能完成任务。

Animal Rescue: Food

前置任务：完成支线任务Animal Rescue: Medicine

显然这头野兽还需要更多的食物，前往指定地点，将指定范围内敌人骑乘的巨型 Skag 杀死就能使任务物品掉落，收集 5 份这样的食物后回去交给这头 Skag 就能完成任务。

Animal Rescue: Shelter

前置任务：完成支线任务Animal Rescue: Food

伤好了，肚子也填饱了，现在这头 Skag 似乎又想要一个新的巢穴，接到任务后这头 Skag 来到一个洞穴的入口，自行激活升降梯到达下层，将洞穴内的所有敌人清理后，这里也顺理成章地成为了 Skag 巢穴，至此这个系列任务结束。

Breaking The Bank

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

在这个任务中玩家要化身银行抢劫犯，来到标记的银行所在，绕到后门调查能发现这里有一个保护装置，需要用炸弹将其炸开，炸弹需要 2 个部件组合，第 1 个部件位于银行一旁的建筑房顶上，但这个房顶无法直接走到，必须从另一侧的房顶跳跃到其之上，取得雷管后走到标示地点杀死名为 Mad Dog 的敌人就能拾取炸药。收集 2 个部件后前往标记地点组装炸药，但在组装完成后一头 Skag 却将炸弹吞下肚子，跟着这头 Skag 走，没走几步它就会将炸弹吐出，用近战攻击它的呕吐物就能重新取回炸弹。携炸弹回到银行所在炸开它的钱库，在其中逐一打开钱箱取得 25 份钱，接下来的任务就是在城镇警察围攻中逃离城镇并将钱分成 3 份埋藏在指定位置，跟随指示前行就不会有问题。

Showdown

前置任务：完成支线任务Breaking the Bank以及3:10 to Kaboom

玩家在 Lynchwood 的一系列行为惹毛了这里的女警长 Sheriff，她要求玩家单独前往指定地点决斗，但当玩家来到指定地点后会遭到埋伏，这里的敌人不算强，但问题在于 Sheriff 长期躲藏与屋顶因此难以射击，建议用狙击在远程削减体力或直接用爆炸物暴力攻击其所在区域，杀死她后即可完成任务。

Opportunity

Statuesque

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

在 Opportunity 入口处的任务机接到这个任务后，Claptrap 要求玩家破坏场景中帅哥杰克的雕像，跟随指示射击任意一座帅哥杰克的雕像，却发现这些雕像是无法用枪械破坏的，之后到达标记位置找到一台名为 Overseer 的机器，将其黑掉保卫机器将共计 4 个雕像破坏，虽然机器还算结实，但由于机器破坏雕像的时间略长，因此保卫机器的过程还是颇有难度，在保卫期间看见敌人必须主动上前杀敌以免机器遭受进一步的破坏。

Written By The Victor

前置任务：完成主线任务The Once and Future Slab

在 Opportunity 的一座帅哥杰克雕像前可以接到这个任务，任务内容很简单，只要根据指示先后按下 5 个按钮听完帅哥杰克胡编的故事后就能完成任务。



Eridium Blight

A Real Boy: Clothes Make the Man

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

机器人 Mal 渴望成为一个人类，它要求玩家为它找到一些衣服，来到标记的强盗营地，杀死该区域内的强盗累计拾取 3 个任务物品后，将这些衣服交到 Mal 手上就能完成任务。

A Real Boy: Face Time

前置任务：完成支线任务A Real Boy: Clothes Make the Man

Mal 认为仅仅拥有服装还不足以成为一个人类，这次玩家需要帮它找到人类的肢体，在 5 个强盗营地中取得所有任务物品后将其交回 Mal 手上即可，其后玩家不妨观察一下 Mal 的外貌，实在是……

A Real Boy: Human

前置任务：完成支线任务A Real Boy: Face Time

Mal 在目睹潘多拉星球的现状后，发现人类就是互相残杀，所以它就开始攻击玩家，将其好好教育一番即可完成任务。

Customer Service

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

号称从不退货的武器店老板 Marcus 因为醉酒将 5 份货物退钱了，他要求玩家将这 5 份钱取回，接到任务后召唤车辆，按照逆时针的顺序收集即可，因为取得 1 份钱后会补充将近 2 分钟的时间，因此时间十分充足，相比同类任务 Arms Dealing 实在简单太多了。

Hyperion Slaughter

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

与支线任务 Bandit Slaughter 类似的竞技场任务，不过敌人变成了 Hyperion 的机器人，因此最好准备一把腐蚀武器，同样地，如果出现卡关的情况，不妨在提高等级以及装备质量后再前来挑战。

Kill Yourself

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

来到目标地点后，眼前就是悬崖，玩家可以选择按下左边按钮或是从右边悬崖跳下自杀，无论哪一种方式都能完成这个任务，这只是帅哥杰克的恶趣味任务罢了。

To Grandmothers House We Go

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

很简单的一个任务，接到任务后沿山路上山，路上可以拾取作为附加条件的花卉，在目标房屋处杀死 5 名强盗后进入房屋内部，调查位于床上的斧头就能完成任务。

Sawtooth Cavern

The Great Escape

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread

首先需要说明一下这个任务的位置，这个任务位于 Sawtooth Cavern 顶层区域，玩家可以从地底区域利用升降机到达顶层，在这里交予任务的 Ulysses 希望逃离这个星球，因此他请求玩家为他找到召唤飞机的发信器，乘坐电梯回到地底，在满布岩浆的地底区域内爬梯子到达下层找到发信器，回到 Ulysses 所在的位置将发信器安置好，之后请离发信器远一点，因为这是个空投信号，并非召唤飞机的信号，在一旁能目击 Ulysses 被空投箱砸成肉泥……

The Lost Treasure

前置任务：完成主线任务Where Angels Fear to Tread



十分繁琐的一个任务，在接到任务后，玩家需要在硕大的地图区域内找到 4 张藏宝图碎片，藏宝图碎片通过击杀整个地图区域内的强盗掉落，但在取得过程中笔者发现反复在一个小区域内消灭强盗似乎不会使所有 4 片藏宝图碎片掉落，而是需要走到 Sawtooth Cauldron 内不同的区域击杀强盗，但通过保存退出后读档的方式，可以使藏宝图在一个区域内从强盗身上反复掉落节省时间。取得完整的藏宝图后，来到 Caustic Caverns 区域，这个区域中玩家需要找到 4 个机关激活通往宝藏的电梯，这 4 个机关的具体位置请参看左下角图。

Arid Nexus: Badlands

Get To Know Jack

前置任务：完成主线任务Toil and Trouble

任务要求收集 5 个录音器以了解帅哥杰克的生平，#2 录音器位于解锁成就 Feels Like The First Time 的房顶上，要跳上这个房顶需要一些技巧，最简单的方法是在房屋正门的铁栏杆跳到库房上，再从库房跳跃到悬挂在墙壁上的铁皮上最终到达房顶。#5 录音器在一个风车之上，按下风车一旁的小屋上的机关使风车转动，然后风车上巢内的 Rakk 就会离开风车，录音器就在其中一只 Rakk 的肚子中，将其杀死即可取得。其他 3 个录音器十分好找，这里就不再赘述。

Hungry Like The Skag

前置任务：完成主线任务Toil and Trouble

完成主线任务 Toil and Trouble 后，来到 Arid Nexus:Badlands 区域南面的 Skag 聚集地杀死任意的 Skag 可以使触发任务的录音器出现，接到任务后在几个 Skag 出现的位置屠杀 Skag，直到取得所有的 4 个任务物品即可。

Uncle Teddy

前置任务：完成主线任务Toil and Trouble

来到目标地点的小屋，然后任务要求玩家找到实验室的秘密入口，抬头观察小屋内的风扇可以发现一个垂下的机关，拉动机关就能开启进入地下实验室的通道，在实验室内逐一打开里面大量的箱子，收集共计 6 个录音器，其后拉动附在实验室内的贩卖机上的机关就能获得一代NPC T.K 的枪械蓝图，最后玩家可以选择将蓝图交给 T.K 的侄女或是 Hyperion，玩家可以自行选择。

全成就路线图

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	25～60小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无秘技
有无成就BUG	无
特殊要求	无

本作的全成就难度说高不高，说低不低。如果能找到机友帮忙，难度和用时大幅下降。但如果只有自己努力，那么即使只是通关也颇为麻烦。说到底，本作还是一个强调联机的游戏，不然也不能在 VGA 上勇夺年度最佳多人游戏这一桂冠了。另外需要说明的是，本作预定有 4 个DLC，目前已推出两个，增加了 250 点成就。关于 DLC 部分的攻略，我们会在 DLC 出齐之后为大家献上。

如上所述，能否找到靠谱的机友，是能大幅缩短全成就时间的关键。过去有快速练级的方法，用这个方法仅需 1 小时就能让白板升到 50 级，之后机友分享你一些神兵利器，就可以在剧情中横行无忌了。如今这个邪道练级法被修正了，因此要想升级就得挑战二周目的高难度游戏。如果有靠谱机友的话，反复刷沙虫或二周目的最终 BOSS 也可以较快升级，就是比较无聊。

本作的全部成就都可以在一周目中解除，挑战二周目仅是为了升级和刷更好的准备。如果你只能靠自己努力，那么就只能自己单独挑战二周目了，否则级别肯定升不到 50 级。这个过程将会无比艰辛，好在单机也有复制金钥匙等各种有益办法，多少可以降低一些难度。挑战、分支这些都可以在 50 级之后再来挑战，有了 50 级的装备，回头打一周目除了沙虫外都可以碾压。

本作另有 4 个职业成就，其中对级别要求最高的是 Zero，其次是 Salvador。因此如果想节省一些时间的话，一周目建议选择 Zero。但如果只能单人作战，请果断选择 Salvador。如果有机友帮忙练级，那么你可以随意选择自己喜欢的职业，从头练起也花不了什么时间。DLC 职业机械师没有相关成就。

主线相关

以下成就只需通关即可解除。



First One's Free 10点

成就说明 完成任务 My First Gun



Dragon Slayer 20点

成就说明 完成任务 Best Minion Ever



A Road Less Traveled 20点

成就说明 完成任务 The Road To Sanctuary

New In Town 20点

成就说明 完成任务 Plan B

An Old Flame 20点

成就说明 完成任务 Hunting The Firehawk



No Man Left Behind 20点

成就说明 完成任务 A Dam Fine Rescue

Wilhelm Screamed 10点

成就说明 完成任务 A Train To Catch

Sky's The Limit 20点

成就说明 完成任务 Rising Action

Can See My House From Here 20点

成就说明 完成任务 Bright Lights, Flying City

Farewell, Old Girl 20点

成就说明 完成任务 Wildlife Preservation

Got The Band Back Together 20点

成就说明 完成任务 The Once and Future Slab

Identity Theft 20点

成就说明 完成任务 The Man Who Would Be Jack

An Angel's Wish 25点

成就说明 完成任务 Where Angels Fear To Tread



Bombs Away 20点

成就说明 完成任务 Toil And Trouble



Knowing Is Half The Battle 20点

成就说明 完成任务 Data Mining



Cool Story, Bro 30点

成就说明 打败帅哥杰克

支线相关



Well That Was Easy 10点

成就说明 完成任务 Shoot This Guy in the Face

Bounty Hunter 25点

成就说明 完成 20 个支线任务

Did It All 40点

成就说明 完成全部支线任务

取得方法 因为这回已经收录了全支线，所以省了不少工夫，这里只温习一下要点。首先，全支线是可以在一周目中完成的，由于一周目的敌人最高也不会超过 33 级，所以毫无疑问是在一周目中完成最为省事。至于时机自然是级别越高越好，如果是单人挑战的话建议在二周目通关之后来解，那个时候玩家应该处于 40 级到 50 级之间，这个程度的话一周目的敌人已经不是你的对手，而你完成任务获得的经验也正好用来升到最后的 50 级。游戏中不存在会错过的支线，就算是失败的支线也可以重复做，非常体贴。当你进入别人的主机时，你的任务进度是随房主而定的，不过在这个时候你完成的任务也会被系统记录下来，当你返回自己的进度时这些任务同样处于已完成状态。

Challenge Accepted 30点

成就说明 完成所有挑战的 1 级（职业限定挑战和地区挑战除外）

取得方法 本作最麻烦也是最花时间的成就，前面已专门辟文说明全部挑战的完成条件。该成就不要求职业限定挑战和地区挑战，也就是全挑战列表中 Arid Nexus – Badlands 之前的全部内容，除去个别项目外都不算难，但耗时很多是一定的。绝大部分挑战在流程中可以正常解除，但也有部分挑战非常考验玩家的耐心和 RP，还有部分挑战需要先将其他挑战完成才会出现，在没有资料的情况下十分恶心。抛开成就不谈，通过解除挑战来获得更多的坏蛋点数也是很有必要的。

Went Five Rounds 25点

成就说明 完成任意一个斗技场的 5 轮比赛

取得方法 斗技场也是支线任务，详见支线任务部分。注意限定版赠送的斗技场不算在内。

Thresher Thrashed 30点

成就说明 击败 Terramorphous the Invincible

取得方法 这个就是最后最难的那个任务：You.Will.Die.(Seriously)，目标是干掉沙虫（Terramorphous the Invincible）。沙虫在一二周目的强度差不多，所以如果玩家实力不够就不要浪费时间了。如果实力不济的话，利用多人游戏可以无限复活的战术也可以将其磨死，只不过注意战场上一定要有人留守，不然即使是多人游戏，沙虫的体力也会恢复至全满。

探索相关

Arctic Explorer 15点

成就说明 发现 Three Horns、Tundra Express、Frostburn Canyon 的全部地名

Blight Explorer 15点

成就说明 发现 Eridium Blight、Arid Nexus、Sawtooth Cauldron 的全部地名

Highlands Explorer 15点

成就说明 发现 The Highlands、Thousand Cuts、Wildlife Exploitation Preserve 的全部地名

Urban Explorer 15点

成就说明 发现 Sanctuary、Opportunity、Lynchwood 的全部地名

World Traveler 50点

成就说明 发现全世界所有的地名

取得方法 探索全地名的成就要求玩家发现游戏中所有地区的所有带有名称的区域，并不要求玩家将地图上所有的空白区域找出来，但依个人经验而言大概只有一两处地方不用，所以玩家还是应该以地图探索率 100% 为目标去努力。另外这部分工作建议是在完成全支线任务后再来进行，因为不少区域都需要在支线任务中才会开启。另外要注意的是并不是所有区域都可以直接传送过去，因此玩家应该仔细搜索每个区域的出口，如果发现有不能传送的地方，就应该走过去探索一下。下面列举一下几个容易错过的地方：

Southern Shelf – Bay：从 Southern Shelf 进入。
Bloodshot Ramparts：从 Bloodshot Stronghold 进入。
Friendship Gulag：从 The Dust 进入。
Farmhouse：从 Tundra Express 进入。
End of the Line：从 Tundra Express 进入。
Fink's Slaughterhouse：从 The Fridge 进入，这个也就是传说中的斗技场。
The Holy Spirits：从 The Highlands 进入，需要完成指定任务才能打开全部地图。
The Bunker：从 Thousand Cuts 进入。
Terramorphous's lair：从 Thousand Cuts 进入，隐藏 BOSS 沙虫的巢穴。
Ore Chasm：从 Eridium Blight 进入，传说中的机器人斗技场。

Cute Loot 15点

成就说明 干掉一个 Chubby 系的敌人

取得方法 Chubby 系敌人是一种变异体，其特征是比普通的敌人更大，名字前面有 Chubby 的前缀。Chubby 系敌人会随机出现于潘多拉全境，个人推荐是去 Caustic Caverns，这里出现 Chubby Vakid 的几率很高的。另外一个推荐地点是 Wildlife Exploration Preserve，这里出现 Chubby Stalker 的几率也不低。注意 Chubby 系敌人的强度要远胜于普通版。

Definitely An Italian Plumber 15点

成就说明 干掉 Donkey Mong

取得方法 Donkey Mong 也是一种出现几率较低的敌人，他只会出现于 Eridium Blight 的某一地点，不过好消息是其出现几率与天候无关，也不需要杀其他敌人来引它出现。只要传送到这里，然后开车往下，很快就会来到它所在位置。如果没有见到，就要再次传送过来寻找，这种敌人和爱扔石头的猩猩敌人样子类似。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY



Feels Like The First Time 15点

成就说明 打开 Fyrestone 汽车站上的宝箱

取得方法 这是一个向前作致敬的成就 / 奖杯。目标宝箱的位置正好位于前作玩家的起点附近，只要来到 Arid Nexus – Badlands 的图示地点，跳上平台就会发现这个宝箱了。具体位置可参见配图，在这个地点附近会遇到巨大机器人 Saturn，可籍此作为参考。





What does it mean? 15点

成就说明 看到空中有两道彩虹的奇景

取得方法 只要来到图示地点就会看到两道彩虹的奇景，同时还会有帅哥杰克意义不明的给力笑声（VGA 年度最佳男配音的功力不是盖的）。这个地点需要你从敌人基地所在的山上跳下去，特征是下面有个棚子。







系统相关

Better Than Money 15点

成就说明 在黑市中购买 5 个道具

How Do I Look? 25点

成就说明 解锁 10 个自定义外观道具

取得方法 完成特定挑战就能获得自定义外观道具，另外抽奖也有几率获得，10 个不是问题。

Not Quite Dead 10点

成就说明 任意角色达到 5 级

Better Than You Were 10点

成就说明 任意角色达到 10 级

Always Improving 25点

成就说明 任意角色达到 25 级

Capped Out...For Now 50点

成就说明 任意角色达到 50 级

Decked Out 25点

成就说明 身上的每一个装备栏里都装备着紫色或更高级别的武器

Friendship Rules 10点

成就说明 将你的一名好友从 Fight for Your Life! 状态下拯救出来

取得方法 必须多人游戏时才能解除该成就，但可以单机多手柄，所以不需要联机。注意对方必须是你的好友才行。

Sugar Daddy 10点

成就说明 累计给 Moxxi 一万元小费

Token Gesture 20点

成就说明 用掉 25 个坏蛋点数

Tribute To A Vault Hunter 15点

成就说明 从 Michael Mamaril 那里获得一把武器

取得方法 说起这位 Michael Mamaril，还有个感人的故事。2011 年末，《边境之地》的开发商 Gearbox 收到了一封不寻常的电子邮件。这封邮件是由一位名为 Carlo 的玩家发来的，他有一个朋友，名叫 Michael John Mamaril。Mamaril 和 Carlo 同为《边境之地》的忠实粉丝，但不幸的是 Mamaril 于上个月过世了。Carlo 在悲伤之际想到一个绝妙的主意来悼念 Mamaril，那就是让 Gearbox 为 Mamaril 写一段悼词，并让游戏中的著名吉祥物——小机器人“小吵闹”来致辞。这个点子当然不错，不过如果没有 Gearbox 的首肯也是枉然，于是 Carlo 试探着给 Gearbox 写了封信。Gearbox 全体工作人员在收到这封信之后非常感动，他们不仅答应了悼词的请求，而且还给予 Mamaril 一项前所未有的荣誉：他将作为《边境之地 2》中的一名 NPC 永远活在游戏中。在游戏中 Mamaril 将化身为一名墨镜男，随机出现在城市之中。如果你能找到他，他将送你一把优质武器作为奖励。而且当你第一次从他那里获得的武器的时候，就可以解锁这个成就。在 Sanctuary 飞空之前，他的出现几率是百分之百。而在 Sanctuary 飞起来之后，他只有 10% 的几率出现。

Up High, Down Low 15点

成就说明 和 Claptrap 来一次击掌

取得方法 在 Sanctuary 和小吵闹（Claptrap）对话时有时会出现 high five 的选项，选择之后小吵闹会高举一只手，这时你只要对着它的手来一次近战攻击，就可以完成击掌了。

战斗相关

Build Buster 20点

成就说明 在一个 Constructor 还没有开始建造机器人之前干掉它

取得方法 Constructor 是那种能建造机器人的敌人，后期秒它的机会多多，不是问题。

Goliath, Meet David 15点

成就说明 在一个 Goliath 升级 4 次之后再将其干掉

取得方法 Goliath 是一种特殊的敌人，当你爆掉他的头之后，他会陷入狂暴化，在这个状态下他会不分敌我地攻击身边的任何生物。而每当他干掉一定数量的敌人他就会升级，当完成 4 次升级后他会进化到 GOD 级别，这个时候你再将其击破就可以拿到这个成就。Goliath 的出现地点非常多，笔者感觉最佳解除时机是第 12 章去寻找 Slab King 的时候。当你进入室内后，前作的狂战士 Brick 会指挥手下向你进攻，其中就包括了 Goliath。玩家只需躲得远远地削减那些在远程偷射的敌人的 HP 即可，Goliath 很快就会进化到最后阶段。

High-Flying Hurler 10点

成就说明 投掷 Tediore 武器干掉一个在空中飞的敌人

取得方法 Tediore 武器的特性是上弹的时候会把弹夹扔出去攻击敌人，威力巨大。用这个办法干掉一个在空中飞的敌人就可以了。

Phased and Confused 20点

成就说明 用 Maya 的相位锁禁锢 100 个敌人

取得方法 相位锁就是 Maya 按 LB 发动的技能。反复用上一百次就可以了，即使对同一个敌人也可以，最快升到 5 级后解锁该技能就可以尝试了。

Sabre Rattler 20点

成就说明 用 Axton 的军刀炮塔干掉 100 个敌人

取得方法 军刀炮塔是 Axton 按 LB 发动的技能，用其干掉一百个敌人即可，最快升到 5 级后解锁该技能就可以尝试了。

So Much Blood! 20点

成就说明 用 Salvador 一次性保持枪狂状态 90 秒

取得方法 Salvador 起码要达到 25 级才能解除该成就。玩家需要走 RAMPAGE 路线，Last Longer、Yippee Ki Yay 技能必须升满，这样玩家在枪狂状态下大概轰杀 20 个敌人就可以达到 90 秒。地点推荐在 Frostburn Canyon，传送过去后往前走几步，然后转身走上山坡，在坡上有大批敌人，再往前几步又有不少蜘蛛，数量绰绰有余。

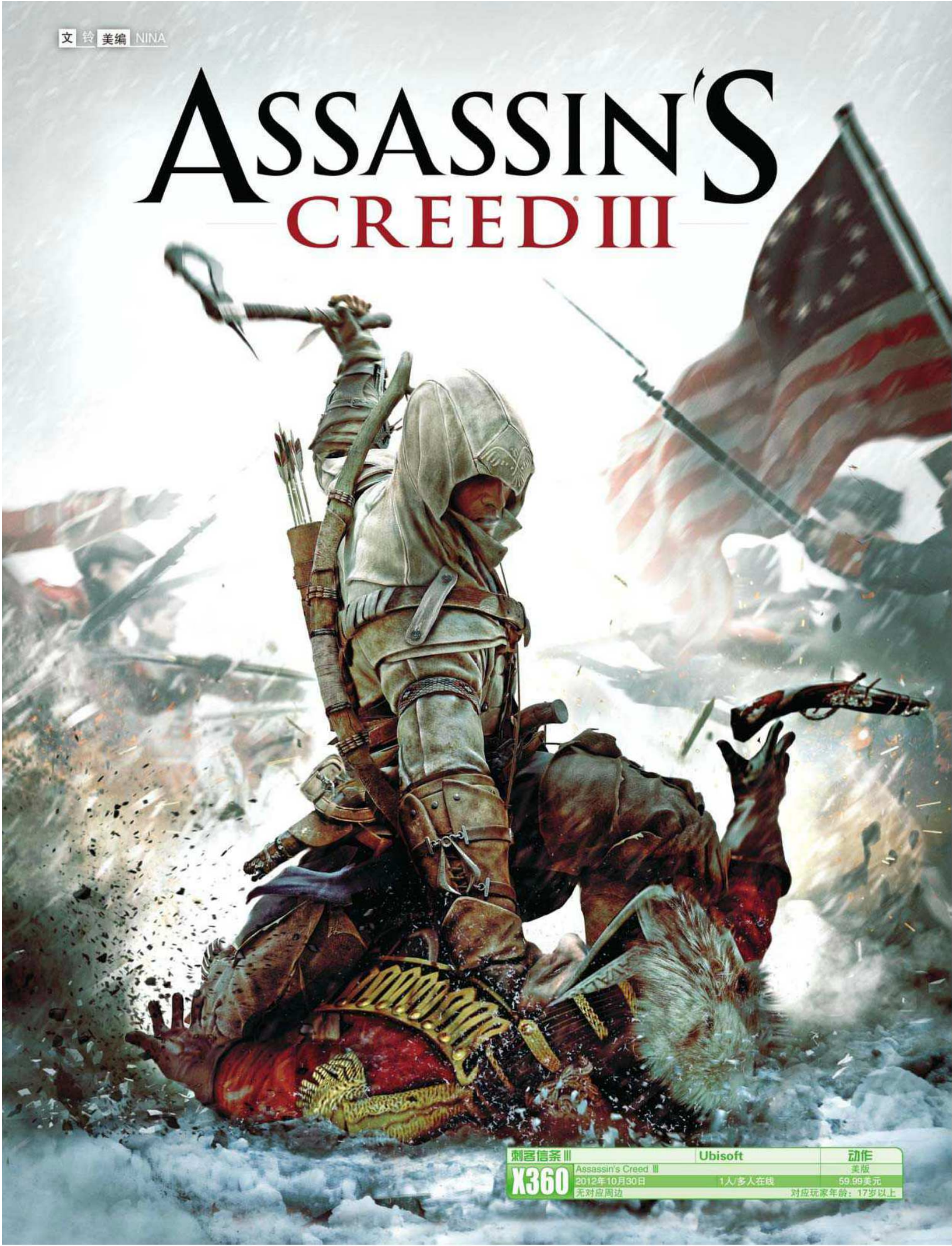
Unseen Predator 20点

成就说明 用 Zero 一次性保持诡影 10 秒钟

取得方法 用 Zero 一次性保持诡影 10 秒钟的难度很低，只要有了 Many Must Fall 技能，大概在诡影状态下用近战攻击干 3 个敌人就可以撑到 10 秒了。不过这一技能最快也需要 31 级才能获得，所以耗时反而会比 Salvador 更久。






文 铃 美编 NINA
ASSASSIN'S
CREED III
刺客信条Ⅲ
Ubisoft
动作
X360
Assassin's Creed Ⅲ
美版
2012年10月30日
1人/多人在线
59.99美元
无对应周边
对应玩家年龄：17岁以上

《刺客信条Ⅲ》所包含的内容实在是丰富，全成就的设定比较合理，没有那种故意刁难人的类型，绝大部分成就都是引导着玩家吃透游戏的全部内容。多人模式的相关成就本作采用了“点到为止”的设定，玩家刚熟悉多人模式的玩法，成就基本就都拿到了，如果你喜欢多人模式，那么就继续留下来与其他玩家厮杀或合作，要是你对这种玩法并不感冒，也不用勉强。总之，本作不仅优秀，全成就的过程也充满乐趣，至于那些小BUG，基本都无伤大雅，因为惟一的成就BUG官方已放出补丁修复，因此，不要再犹豫了，有时间就赶紧打《刺客》吧！

按键操作

通常状态

X360	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
方向键	快速切换武器
A键	跳跃/骑马加速（野外）
X键	暗杀/攻击
Y键	使用远程武器或道具
B键	动作键/偷窃/松手或悬挂（攀爬时）
LT键	精确瞄准
RT键	高调行动（跑步、攀爬等各项动作）
LB键	呼叫刺客/手下攻击模式菜单（按住）
RB键	上弹/调出武器和道具菜单（按住）
LS键	开启鹰眼
RS键	视角回中
BACK键	查看地图
START键	暂停菜单

战斗状态

X360	功能
A键	破防
X键	攻击
Y键	使用远程武器
B键	防御/投技

海战状态

X360	功能
左摇杆	船舵
右摇杆	视角
A键	提速
X键	蹲下
B键	减速/停航
LT键	旋转枪
RT键	大炮
RB键	炮弹类型（按住）

繁体中文版与英文版的区别

本次中文版和英文版最大的区别在于中文版没有线上通行证，且中文版不支持育碧的UPLAY系统，因此玩中文版的玩家无法与自己的UPLAY账号进行联动，无法获得UPLAY点数。不过，这并不代表中文版会比英文版少任何内容，游戏中所有需要靠UPLAY点数来兑换获得的奖励在中文版中都是直接使用，因此对于玩育碧游戏不多的玩家来说，



几乎没有什么损失，反而更加厚道。另外，中文版还包含本作英文版的限定版才有的内容，比如玛雅遗迹的宝藏任务，而且繁体中文版居然还可以选择日语语音。

刺客兄弟会训练场

BROTHERHOOD TRAINING GROUND

——系统解析

操作界面

1.生命值　2.小地图　3.通缉度　4.刺客行动指令　5.主武器

6.远程武器或道具　7.弹药数量　8.按键提示区　9.Animus信息提示　10.记忆或挑战执行进程

ANIMUS使用指南

ANIMUS OPERATING GUIDE

本作的AMIMUS菜单更加详细，在暂停菜单里玩家可以任意读取上一存盘点，或者退出当前记忆片段，一周目时如果有尚未完美同步的记忆片段，可以随时在日后通过记忆片段的选择来重新挑战，原则上不会存在“回不去”的状况。另外，要想查看游戏中提及的人物、建筑、事件的相关资料也是进入暂停菜单。在游戏尚未通关前，玩家可以随时选择离开ANIMUS回到现代部分和同伴聊天或者查看DESMOND的个人电脑（需要将流程推进到一定阶段），玩家以康纳的身份进行游戏时，右上角提示收到的邮件是来自现实世界的，玩家只有回到现代才能阅读。这些邮件的作用是帮助玩家了解剧情。

地图菜单分类很细，玩家不仅可以通过地图菜单来执行设定自定义路标和快速移动的操作，还能查看到正在进行中的支线任务和身上的物品。狩猎区和猎物明细在这里也能查看，只不过这个需要玩家身在荒野才能看到。地图部分还有一个重要作用是轴心植入，这个需要在玩家通关并完成尾声部分的记忆后才会被开启，而且必须在联网的状态下进行。

收集要素

COLLECTIBLES

游戏中所有的收集要素都可以在商店买到地图，但是要花掉一大笔钱，想要全部购入最起码也得游戏后期，因此在后文的地图部分有波士顿、纽约、荒野、农场区域的收集地图，大家如果想省下钱，参考攻略的地图就对了。

羽毛



羽毛算是系列的经典收集要素之一了，本作的羽毛是荒野区域的收集，大部分位于树上，还有少量在悬崖上，共有五十根，全部收集完毕后能解锁一套服装，去农场住宅的地下室就能换上了。对于位于树上的羽毛，每次快跑到具体位置的时候就要开始寻找上树的路，一般都是从低矮的树，或者从那些树干上有明显可以抓的地方上去。

年鉴

年鉴以残页的形式在波士顿和纽约的城里乱飞，共有三十六张，每四张组成一本完整的年鉴，每收集齐一本完整的年鉴，就会有一份制作物品的配方自动更新在农场的账本里，只要农场工人的等级达标并拥有相应的制作原材料，就可以将它们对应的道具制作出来。年鉴是很特别的收集，因为它自己会“走”，它们出现在地图上的固定位置，当玩家靠近到一定距离时，残页就会开始飞，你追得越近它飞得越高，飞过一定距离玩家还未追上的话，年鉴残页就会自动消失，只有离开此区域几条街区（或者采取进入地下道等需要读盘的区域），再回来，年鉴才会再度出现。年鉴残页的飞行轨迹是固定的，追一次没追到的话，下次可以采取“提前拦截”的措施。

装饰品（老独脚小饰物）

装饰品共有二十四个，数量最少，分布在游戏的各个位置，收集它的目的在于解锁宝藏任务，每收集一定数量后交给农场战船附近的NPC，就能够解锁相应的宝藏任务。

宝箱

宝箱也是分布在各处，数量相当多，城内的宝箱一开始都需要撬锁才能打开，但如果玩家完成了这个区域的解放任务，那么就会获得这个区域内所有宝箱的钥匙，再也不用麻烦地撬锁了（英军要塞里的箱子还是得撬）。开宝箱能获得现金或各种道具、材料、武器、配方，是立马就能获得收益的类型。另外，宝藏任务的场景中也有宝箱，但那些宝箱是额外的，跟记忆片段的完成度无关，纯粹是带给大家额外的收入，就算没有捡到也没关系。

刺客基本行动 BASIC MOVEMENT

移动与攀爬

本作的移动和攀爬系统有很大变化，或者说有很大简化，按住RT键基本就能完成绝大部分的动作。以往的冲刺设定被取消，只有快速行走和奔跑的概念，快速行走的操作属于低调行动状态，推左摇杆时按住A键就行了，速度比普通行走要稍微快上那么一点，在多人模式中是重要的技巧。奔跑属于高调行动状态，按住RT键推左摇杆角色就会跑起来，例如扑倒（按B键）这样的动作必须在按住RT键的前提下才会出现。

攀爬的过程变得更为简单，全部是自动完成，只有反向跳需要玩家手动操作，不过也只是简单地按一下A键即可，游戏中的视角提示是很到位的。另外，攀爬中也是可以向左侧和右侧跳的，按跳跃键的时候往相应方向推左摇杆就行。

鹰眼与刺杀

鹰眼状态下红色代表敌人，金色为重要目标，蓝色为友人或路人，各种躲藏点是高亮显示，颜色比较接近白色。游戏中，凡是只给出了区域范围没有给定具体目标或者有线索需要寻找的区域，开启鹰眼就能找到目标或者关键点。在地下道这样比较黑暗的场景里，鹰眼可以当夜视仪来用。至于现代部分，由于没有ANIMUS，鹰眼对躲开巡逻的敌人能起到很大帮助。

刺杀与战斗状态不同，此时玩家处于隐匿状态，主要分为近身刺杀和空中落杀两种（远程武器不存在这两种刺杀方式的区别）。在近距离武器中，袖剑的刺杀动作最小，不易被敌人发现，好逃脱，其他近距离武器虽然也能完成刺杀，但动作很大，容易被周围的敌人察觉。远距离武器中，毒镖和弓箭是完全无声的，可以放心使用。空手状态能够达到袖剑的刺杀效果，还不会伤害目标的性命，只是近身放倒敌人的时候动作的持续时间会稍微有点长。

躲藏与隐匿

要想成功完成窃听和跟踪等任务，利用场景来掩护自己是必须要掌握的技巧。本作常用的隐藏点有草堆车、草堆、草丛、墙角、人群、摊点，角色处于安全状态时头上会有白色的圈，还带有一定的“蜘蛛丝”效果。以往作品的跟踪和窃听相对都比较简单，本作中的跟踪没有什么变化，多利用墙角躲躲就行，被跟踪的对象在行走时回头的地点都是固定的，规律还比较好掌握。跟踪目标如果离开视野范围会出现倒数计时，十五秒内如果追上目标的话任务还是可以继续，注意这里所说的离开视野范围是看被跟踪的目标是否在屏幕上出现，而不是距离的远近，举个例子，玩家在墙角躲着，就算目标再近，这时只要把视角转到看不到目标，倒数就会出现，反过来，就算目标里主角有些远，只要你能看到他的后脑勺，那么也不会触发倒数。窃听时要在ANIMUS规定的有效范围内，且不能被目标发现，否则对话会中止，玩家必须在彻底暴露前找地方躲起来，而且还不能离开窃听范围外，主线中不少窃听只要离开就算失败。此外还有不少任务的窃听目标是一边走路一边说话的，必须全程跟上，以往上房顶窃听的方法有点不太好使了。

游戏中敌人头上的雷达为黄色时代表有些注意，红色为警戒，之后就是完全进行攻击状态，战斗音乐也会想起。如果主角完全被敌人发现，遭到追逐时除了杀光全部敌人，还能用躲进隐藏点的办法来解除警报，雷达为白色证明角色已经暂时逃出了敌人的视野范围，坐等敌人搜查完毕即可。偶尔会有些高级敌人例如将军之流会拿起武器往隐藏点里乱刺，在其出手前直接拖进来杀了。不管使用哪一种方法，暴露过一次后基本都会提升通缉度，具体提升多少要看玩家惹了多大的麻烦，本作的通缉度是以等级来划分的，一个小六边形代表一个通缉等级，三级（三个）为最高通缉度，在小地图的右下角有显示，每个区域的通缉度是相对独立的。出现刺客头像的图标证明是安全的，只要不擅闯戒备区或在屋顶漫步时从敌人面前跑过就行了（当然不能乱杀人）。通缉度越高，行走时就会遇到更多麻烦，要想快速降低通缉度可以撕通缉令、贿赂大街上那些胡说八道的人、或者贿赂印刷店，不过他们收费很高，因此强烈建议撕通缉令，撕一张降低一个通缉等级。另外，如果主角挂掉的话，通缉等级会自动清零。

观察点与信念之跳

这两个要素是本系列的两大招牌，游戏中有很多观察点，这些都是会标注在地图上的，一般它们都是高大的建筑，本作中还加入了不少很高的树木作为观察点。爬上观察点的顶部，按下B键视角就会开始旋转，接着地图上这个观察点周围的区域、商店等图标或任务会清晰地显示在地图上，而不会像之前那样是一团黑漆漆的。每个观察点是一定可以上去的，本作的观察点绝大部分都相当好爬，可能荒野中的树木一开始爬的时候会有些不太顺手，爬两次也能有经验了，关键是顺着树的裂纹往上，而且爬的时候要注意方向，不然很容易变成跳下来而直接摔死。



在观察点看完风景后，下面就得回到地面上，这就需要进行信念之跳，需要对准观察点下方的草堆，按住RT键往相应方向推左摇杆再按跳跃键，主角就会落入草堆，动作很帅。如果不确定草堆所在的位置，可以开启鹰眼查看，一般来说偏不太多就能出信念之跳，如果偏了很多，嗯……你懂的。

快速移动与地下通道

本作的快速移动场景很贴心，只要按下BACK键进入地图菜单，再将图标移动到纽约、波士顿、荒野、农场的几个主要出入口的标记上，都可以使用快速传送。除了这些出入口之外，港口和显示为快速传送点标记的地点也可以快速传送，节约大量时间，特别是在所有的快速传送点都激活之后。

城内的快速传送点标记同时也代表了地下通道的入口，波士顿和纽约的地下通道入口需要玩家走地道来探索。地道的探索有点像迷宫，每次进入地下通道，康纳就会自动拎上一盏灯，按照第一次进入地下通道的系统提示来看，这盏灯的作用除了照亮前进的道路外，还可以把周围的火把点燃，这样玩家就能知道哪些路是走过的。部分区域在地上还会有路标，点燃旁边的火把就可以获得提示，不过由于地下通道部分的死路实在太多，绕来绕去立马就晕了，而这个部分关乎重要成就的取得，因此在后文的地图部分有附上波士顿和纽约的地下通道的地图，方便各位查看。

另外，地下通道区域并不是单纯的赶路，路上偶尔会有上锁的门或被堵住的路，需要玩家通过攀爬来到另一侧开锁，或者射击炸药桶来把道路给炸开，稍事观察即可通过。另外，康纳在战斗和攀爬的时候是不能拿灯的，所以有时需要暂时把灯放在地上，等开锁了再回头来取。如果有不方便回去的地方，一般系统都会在另一侧再给一盏灯我们，因此不用担心，实在看不清楚可以开启鹰眼。找到地下通道的出入口后，还要进行一定的操作将其激活，其中大部分是直接撬锁，还有小部分是扭动旋转锁来开锁，基本都是扭着扭着就开了，很简单，还有极少的通道出入口需要利用出口旁的文件提示来解谜，后文地图也会直接给出这些图案解谜的答案，大家照着执行就无问题了。



刺客战斗技巧 COMBAT STRATEGIES

基本操作

本作的战斗系统几乎重做了，不过基本战略并未有太大改变，还是以先防守反击，再触发连杀为主，对付不同的敌人要适当变换打法，有的敌人免疫破防，但不能防止我们夺取武器，有的敌人抢不了武器，但很容易破防，又或者可以用触发连杀来牵连部分难缠的敌人，打斗时主要根据形势实施战略，战斗就会很容易。战斗中也可以开枪，但这一招在身边敌人多的时候不太好用，反而像烟雾弹这样的辅助武器可以用用。

以往的防反指令对敌人出招时间的掌握要稍微严格点，本作中变得比较宽松，还有明显的提示。敌人头上出红色感叹号的时候证明要直接攻击主角了，此时按B键防御，成功后会进入慢镜头效果，此时按攻击键是反击击杀，普通杂鱼用这个是一招秒，而此时按A键能破敌人的防御，如果主角手上有武器，这时一般是把敌人的武器给打掉，如果主角是空手，那么就是夺取敌人的武器。如果敌人头上出现黄色的感叹号，那多半是要开枪，此时按A键就能拉一个敌人过来当做肉盾，但前提是你不能离敌人太远。部分手上没枪的敌人可能是要用手上的武器出特殊攻击，可以按A键躲。另外有些背着大包袱的士兵是会扔雷的，不过爆炸很慢，提前躲开就没有危险。成功防御后按B键是把敌人扯一下，在某些时候还比较管用，例如把敌人推进水里什么的。

连杀系统

本作的连杀发动条件基本无变化，先触发对一个敌人的终结技，接下来会进入连杀状态，此时只要按攻击键并往敌人的方向推左摇杆就能对这个敌人一击必杀，理想状态是可以一直继续下去的，触发连杀的最好方法是防反击杀敌人。一般来说，中断连杀都是因为身边的敌人被杀光了，而下一个敌人距离太远，或者目标免疫连杀。被敌人攻击到也会导致连击中断，要想不影响杀敌效率，可以在连杀时使用防反，除非攻击你的敌人刚好不能用防反杀死，那就没办法了。

场景击杀与特殊击杀

本作加入了不少场景互动的内容，玩家明显感觉到这一系统应该是在第三章的酒馆里和红衣打架的时候，那里桌椅椅子一大堆。除了这些特殊的物品外，主角还会根据地形来杀死敌人，比如在水边会一脚把敌人踢下去，或者在墙边把敌人扔到墙上撞死。在多个敌人同时准备攻击主角的时候，此时按防御键就能轻松触发双杀，这种机会在游戏中是可遇而不可求的，见机行事就行。除了以上提到的击杀方式外，本作还有跑动击杀的概念，即跑动途中接近敌人到一定距离，按攻击键能够快速把敌人推倒并弄死（RT键不能松开），基本不影响行进速度，不过发动的感觉需要找找，这一动作在达成后期某个主线的附加条件时相当有用。

武器与装备 WEAPONS AND EQUIPMENTS

康纳的军械库

本作中康纳的武器和道具种类繁多，首先商店里就有一大堆可以买，双手单手武器都有，具体看玩家喜好，铃比较喜欢默认的全套，才不会承认是花钱的地方太多，所以没钱买新的。通常近战武器的性能数值有三种：攻击力（DAMAGE）、速度（SPEED）、连击数（COMBO），这里连击数的概念代表用此武器的普通攻击来攻击敌人时，需要命中多少次之后才会出终结技，这项数值是越低越好的。大家平时在城里和士兵周旋的时候基本的四件武器就够用了，即袖剑、拳头、战斧、手枪，因为主线的部分还是强调潜入比较多，而战斗的部分又由于连杀系统的规则，导致没有必要花钱买新，而且买它们还会带来武器外观上的变化。开宝箱和农场都能制作出好武器，如果不是急于填满农场住宅地下室的收藏，就没必要过早浪费太多钱在商店。本作依旧可以捡起敌人掉落的武器，连枪都能拿了，因此选择其实非常多，喜欢敌人的武器就空手夺过来玩。弓箭在本作中也是相当好用的武器，攻击力高还无声，用掉的箭还能通过搜敌人尸体的方式捡回来。对于绳标，感觉还是在树林里用比较好，站在树枝上先刺中敌人，然后自己跳下树枝把敌人吊死，不过这样就会造成绳标的消耗。平时如果随便站在某高处使用绳标，康纳的动作是刺中敌人后再把其拖过来，对付落单敌人时要相对好用点。此外，毒镖也是很不错的无声武器。

辅助道具也有不少，比如烟雾弹和绊索雷，前者是逃跑利器，还可以利用烟雾的掩护来快速刺杀。绊索雷需要提前埋设，这个可以用来对付巡逻路线固定的敌人，爆炸时声音巨大，因此它的缺点其实很明显。陷阱和诱饵是狩猎专用的，除非你想对着城里的士兵撒饵料，如果那么悠闲的话不妨一试。

装备与服装

由于没有铠甲了，因此本作的装备主要是提升各种携带上限的袋子，它们不能在商店里买到，只能找相应的农场角色做，具体方法在后文的农场部分会有说明。服装方面，本作还是不少，在商店里可以买到康纳默认刺客服装的各种颜色，不过这个随流程进度解锁，其他的特殊服装需要达成相关的条件即可解锁。服装只能带来康纳穿着外观上的改变，对其基本攻防能力没有影响，具体的服装解锁和购入详情请见下表。已经获得的服装会放在农场地下室的衣柜里，而从商店买到的那些服装由于只是默认服装换了个颜色，因此和默认服装共用一个衣架，如果给衣服"染"了色，要想换回已经拥有的其他颜色可以去商店里，选择已经买过的服装，点一下确认键即可完成更换。



服装名称	价格	解锁条件
ASSASSIN OUTFIT（刺客服装）	–	默认服装。
BOSTON OUTFIT（波士顿服装）	500	第六章解锁。
JAMESTOWN OUTFIT（詹姆斯镇服装）	1500	第六章解锁。
CHARLESTON OUTFIT（查而斯顿服装）	3000	第六章解锁。
NEW YORK OUTFIT（纽约服装）	1000	第九章解锁。
PHILADELPHIA OUTFIT（费城服装）	2000	第九章解锁。
BAITIMORE OUTFIT（巴而的摩服装）	2500	第九章解锁。
ALTAIR OUTFIT（阿泰而服装）	–	完成全部主线任务并达成全部相应的附加条件。
CAPTAIN KIDD'S OUTFIT（基德服装）	–	完成OAK ISLAND宝藏任务。
ACHILLES' ORIGINAL OUTFIT（阿基里斯服装）	–	完成农场ACHILLES老头子全部任务。
KANIEN'KEHA:KA OUTFIT（卡尼耶可哈卡服装）	–	收集所有羽毛。
EZIO'S OUTFIT（艾吉欧服装）	–	从UPLAY兑换。（中文版直接获得）

海上战斗技巧 NAVAL STRATEGIES

必备常识

这个部分要掌握两点，那就是航行与战斗。战船的航行状态有三种：停航、半速、全速。停航主要是因为到达目的地，偶尔在战斗时也可以采用这种策略。半速则是最普通的航行状态，这个状态下舵也比较好掌控，风速对船的影响属于可以"挽回"的状态。全速状态因为用到了所有的船帆，因此受风的影响相当大，出现横风的话如果不赶紧变半速会被吹跑，这个状态速度虽快，但即使康纳拼命转舵也难以轻易转变船头的方向，只推荐在完全顺风且水域相对开阔的时候使用。

海战一般都发生在开阔的水域，因此不用考虑撞到岩石等问题。战斗部分的航行要以战场局势的要求为主，这时特别要注意的是别处于逆风状态，活用停航掉头之类的技巧，其他在航行方面就没有太需要注意的了。小船的话一般用旋转枪就能干掉，而像护卫舰这样的大船肯定要用大炮。要想所有的大炮都发射出去，RT 键要多按一会，全部准备完毕时会听到那种炮弹填装完毕后瞄准到相应位置的声音，此时如果将视角移至水面能看到白色闪光，这是提示我方炮弹发射的范围，而红色的闪光则是敌人战船的射程，如果不能马上逃离就要在看到或听到敌船开火（的声音）后下令船员们集体躲避。大炮从下令到发射需要时间，而且我方船只和敌人的船只都在移动，因此要对局势进行一定的预判。另外，那些比较大的战船还有"弱点"，也就是敌方储存炮弹的敌方，一般将敌人的战船攻击到一定程度这个弱点才会出现，用旋转枪锁定并攻击就能给敌人战船致命一击。旋转枪平时的锁定框是白色的，其移动到敌人船身可以对其构成伤害的位置时会变红，此时马上松开按键就会开火。最后，要想登船，就得毁掉敌人的船帆，玩家得先摧毁其他的干扰船只，然后把炮弹的种类切换为锁链炮，对目标船只发射，其船帆被毁之后迅速接近，并排停靠即可。

战船强化

我们的战船肯定也是能够强化的，只不过是一笔大开销，如果玩家一开始只玩主线的话肯定是没有那么多钱的，不过只打主线似乎也不用强化海船。对海船的强化在任意港口都能进行，只要调查放置在旁边的书就能进入战船装备的购买界面。

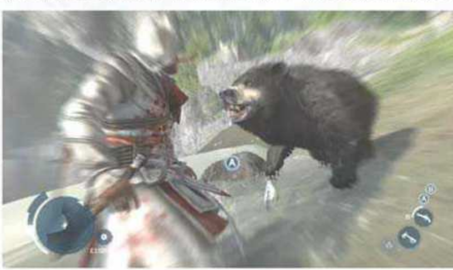
升级项目	价格	效果
WOODEN HULL REINFORCEMENT（木制船壳强化）	13000	增加战船的防御力。
EXTRA CANNON（额外火炮）	2500	提升大炮的攻击力。
HEAT SHOT（燃烧弹）	19000	为战船提供新的燃烧炮弹。
GRAPESHOT（葡萄弹）	17000	为战船提供新的葡萄弹。
IMPROVED RUDDER（升级版的船舵）	11000	大幅提高战船的可操控性。
NAVAL RAM（海军锤）	8000	降低战船在冲撞小船时自身所遭受的伤害。
PIERCING ROUND（穿甲弹）	9000	强化旋转枪，使其攻击力提高，填装速度加快。
IRON HULL REINFORCEMENT（铁质船壳强化）	25000	全面提高战船的耐久，购买了WOODEN HULL REINFORCEMENT之后，这一项才能购买。

狩猎技巧 HUNTING STRATEGIES

狩猎常识

狩猎是本作最具新引力的新要素之一，实际玩到的感觉也是很不错的。狩猎除了带给玩家乐趣外，最主要的作用就是收集材料或者直接卖钱，既然要剥皮取内脏什么的，那就要特别注意狩猎时所用的武器，尽量给动物们最小的伤害，这样才能不影响素材的质量，用袖剑能取得最好的效果。

其实动物除了是动物之外（不要觉得拗口），基本可以当成是敌人来看，因为猎杀它们的通常手段和平时刺杀差不多。比如对于鹿这样的动物，从树上跳下来进行空中落杀很方便，部分没长眼的小兔子，撞到脚上就可以用袖剑秒掉了。除此之外还有很多引诱它们靠近的方法，什么撒诱饵、躲草丛、装陷阱。大部分狩猎区域的动物都是大把的，而且动物之间也会出现追逐和捕获，运气好可以捡现成的。总之，几种基本的狩猎方法就是利用隐藏点或树枝来使用诱饵＋袖剑、或者通过调查线索或隐藏点来使用诱饵＋陷阱，粗暴点的话可以在进入射程后用弓箭射死猎物，方法很多。不过需要注意的是，陷阱只能用来抓小型动物，而且抓住猎物后要靠近尽快剥皮，要是很长时间都不管的话，猎物就会挣脱陷阱跑了。如果选择了收集线索的方法，小地图会显示具体那只猎物所在的位置，不过其实不这么做也没关系，因为猎物太多了。除了各种弱小动物外，还有部分动物是具有攻击性的，比如熊瞎子、狼、美洲狮、麋鹿，特别是熊，如果被它们发现的话，弄死要费一番工夫，但获得的回报也是丰厚的。



猎物分布

每个猎物身上都能取到多种素材，其中最值钱的是完整的熊皮和海狸皮，前者单卖两百四十块，后者单卖一百六十块。除此之外，其他大部分动物也基本都是皮最值钱，当然这个是从直接出手卖的角度来说，如果不是急缺钱，推荐把打猎的素材都留着，因为农场制作各种装备道具的时候可能会用上，通过运货的方式卖出去，获得的收益也会大增。好吧，相关介绍就到这里，下面给出具体的猎物们会出没的狩猎区，去之前不要忘记带齐或补充各种狩猎工具，各位可以尽情地去打猎了。

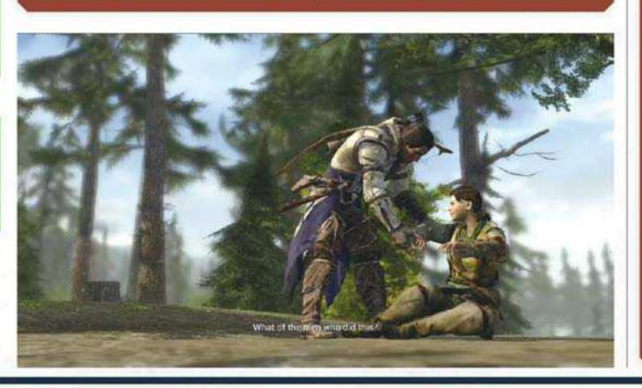
狩猎区	动物
BLACK CREEK（黑溪）	BOBCAT（山猫）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（海狸）
KANIEN:KEH（卡尼耶可）	FOX（狐狸）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、COUGAR（美洲狮）
JOHN'S TOWN（约翰镇）	BEAR（熊）、FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）
VALLEY FORGE（福吉谷）	ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、BEAVER（海狸）
CONCORD（康科德）	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、BEAVER（海狸）、DEER（鹿）
MONMOUTH（蒙茅斯）	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）
DAVENPORT HOMESTEAD（达文波特家园）	FOX（狐狸）、ELK（麋鹿）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（海狸）、RACCOON（浣熊）、WOLF（狼）
DIAMOND BASIN（钻石盆地）	DEER（鹿）、WOLF（狼）、COUGAR（美洲狮）、BEAVER（海狸）
GREAT PIECE HILLS（大片山）	BOBCAT（山猫）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（海狸）
PACKANACK（派卡纳克）	BEAR（熊）、BOBCAT（山猫）、HARE（野兔）、BEAVER（海狸）
SCOTCH PLAINS（苏格兰平原）	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、DEER（鹿）、COUGAR（美洲狮）
TROY'S WOOD（特洛伊林地）	ELK（麋鹿）、DEER（鹿）、HARE（野兔）、WOLF（狼）
LEXINGTON（列星顿）	HARE（野兔）、RACCOON（浣熊）、DEER（鹿）、FOX（狐狸）

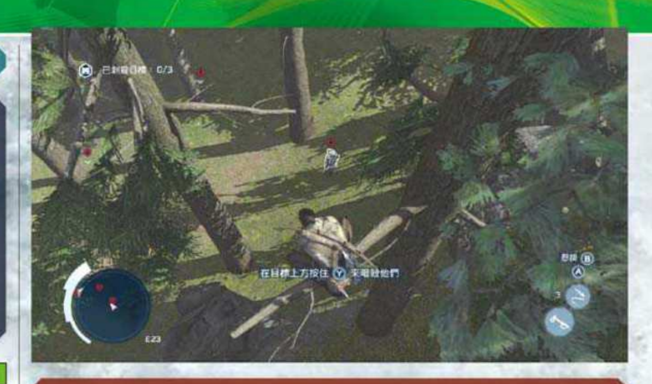
分支探索 SIDE QUESTS

农场经营

任务推进

之前作品的投资建城变成了农场经营，要想把农场管理好仅靠一己之力是不可能完成的，因此我们需要有一技之长的各类工人。本作的农场分支绝大部分都是招募这些工人或提升他们的等级，还有少量是康纳的导师老头的分支任务。这些任务基本上是相互关联的，由于农场经营好不仅可以赚钱，还能给康纳提供各种装备和道具，只需要花少量的钱来购买原材料（前提是工人们的等级都达标），因此建议各位只要农场分支的提示出现在地图上就赶紧做了。这些任务本身都不难，还很有意思，而且做任务的途中还能够练习不少东西，比如绳标的使用或大战熊瞎子什么的。农场分支的出现除了随主线流程外，中后期的农场任务还需要已经完成相关联的前期农场任务，这个是必然的，如果你连这个工人都没招进来，还谈什么让他们升级？需要注意的是，农场分支并不是只出现在农场区域的，因为这些工人有可能出门采购什么的，因此波士顿、纽约、荒野可能都会有，在地图上有明确的位置提示。





制作与盈利

把工人都招进来了，就要利用，在康纳的家里和城市中的商店里都能看到帐簿（ACCOUNTING BOOK），调查后可以管理农场的各项资源。这个菜单有三个大类别，第一个是原材料的购入，需要付出相对较低的价格从农场的工人们手中购买。第二个是制作，玩家可以直接选择想要制作的东西，之后系统会显示出相应的工人等级要求和原材料数量，没有达成要求就以红色显示，缺材料可以在原材料购入处买，或者去找，而工人的等级就必须靠完成分支任务来提升了。第三个是贸易管理，我们可以把想要出售的货物装在马车里拿去卖，先选定马车，再选定货物，最后选想要卖给哪个商人，商人的开价和利润在下面能看到，一般卖货物都要收税，不过如果玩家完成了一些占领英军要塞的任务的话，能减税，这样就能多赚钱。

要想把东西拿出去卖，先得在制作的一栏里面把马车给造出来，不然货物没法运出去，普通马车的制作要求十分简单。至于要出售的货物，这方面的选择也很自由，直接卖原材料赚差价都行，但很明显这样赚的钱又慢又少，如果对盈利的部分不敢兴趣，那么玩家也没什么必要去精打细算，毕竟有时候撬个宝箱都能赚不少钱，农场主要来给自己做东西也是可以的，比如增加子弹携带上限的袋子或性能好的武器等等。至于武器，由于在游戏中武器的外观非常明显，而且要用到什么材料在制作菜单也很清楚，因此就不再过多阐述了。

兄弟会建设

招募方法

本作刺客的招募方法和解放分支（LIBERATION MISSIONS）是息息相关的，只有完成了相应区域的全部解放分支任务，就会触发一个特别任务，这个特别任务一般找这个区域的联络人就会触发，在地图上也有显示，只要完成了这个特别任务，就会有新刺客加入，也就是说本作的刺客招募人选是固定的，不再是以前那种随机的大众脸，每位新刺客都会带给我们一个全新的刺客援护行动能力，而不是像之前那样只有直接刺杀和箭雨，具体行动方式在后文会有所介绍。其中STEPHANE CHAPHEAU（史蒂芬·夏菲而）这名刺客是主线中招募的，他就是我们熟悉的那位拿着菜刀想要上街杀英军的可爱厨师。本作中刺客手下还是十一级满级，那时他们会变得非常强大，群战里全部叫来的场面很壮观。

解放分支的类型比较多，在地图上也会有显示，它们都很简单，比如把生病的市民送到规定地点，烧掉受污染的毛毯，它们大多要执行多次才算完成，每当玩家接近任务时都左上角都会有相关的进度提示。如果在某些任务中不小心失败，暂时离开该区域，过段时间这些任务就会重置。完成了一个区域的解放分支后，特别任务也就触发了，它们一般都是即将加入兄弟会的这名刺客所带来的新行动能力的教学任务，全程系统都有贴心提示，保证用一次就会。如果招募了具备相关行动能力的刺客，那么所有已经招募的刺客都能参与到这项行动方式中来，任凭康纳差遣。具体的新刺客及其具备的行动能力和所属地区如下表所示。

图标	行动能力	刺客名称	所属区域	能力描述
	呼叫增援 CALL BACKUP	全部拥有	所有区域	战斗状态时呼叫同伴。
	暴动 RIOT	STEPHANE CHAPHEAU （史蒂芬·夏菲而）	BOSTON CENTRAL （波士顿中区）	在特定目标身边煽动暴动。
	刺杀 ASSASSINATE	STEPHANE CHAPHEAU （史蒂芬·夏菲而）	BOSTON CENTRAL （波士顿中区）	杀死指定目标。
	保镖 BODYGUARD	DUNCAN LITTLE （邓肯·利托）	BOSTON NORTH （波士顿北区）	对注意或攻击康纳的敌人发动攻击。
	神射手 MARKSMEN	CLIPPER WILKINSON （克利普·威金森）	BOSTON SOUTH （波士顿南区）	用枪秒杀目标。
	埋伏 AMBUSH	JAMIE COLLEY （杰米·柯雷）	NEW YORK WEST （纽约西区）	敌人走进指定范围后，刺客们就会出现。
	押送 COVERT ESCORT	JACOB ZENGER （雅各·曾格）	NEW YORK EAST （纽约东区）	刺客手下进行伪装，假装将康纳押送到某个区域，轻松通过哨岗。
	引诱 LURE AWAY	DOBBY CARTER （多比·卡特）	NEW YORK NORTH （纽约北区）	通过偷敌人的东西让驻守的敌人离开岗位。

兄弟会指派

将刺客手下派遣到各地的系统本作也继承了下来，派遣界面需要按住LB键进入刺客行动选择菜单，再按X键即可进入，玩家可以选择想要执行的任务和刺客人选，老规矩，系统会给出任务成功的几率，以往的作品中成功率不到百分之百几乎不能派出去，但本作中就不同了，到达百分之八十基本就都会成功了，特别是相对简单的任务。任务的难度有星级的显示，越难的任务对执行任务刺客的等级要求也就越高，否则几乎就没有成功率可言。提升刺客等级的方法依然有两种：第一种是康纳在游戏中直接呼叫刺客，他们成功完成行动后就会获得相应的经验值，这次刺杀手下们只会受伤，绝对死不了，所以呼叫起来顾虑又少了几分；第二种是派遣出去从简单的任务开始做起，或者以老带新的方式来执行任务。

本作的指派部分规则制定得更加合理，而且是玩家赚钱的一个重要方式，可惜这些任务有做完的一天，不然那钱财是取之不尽用之不竭的。起初任务上的所有区域都被圣殿骑士占领，玩家通过派遣刺客不断完成任务即可慢慢控制一个地区，如果控制的地区越多，完成相邻区域的任务时成功率就越高，因为有辅助的成功率加成。例如某个区域周围一圈的区域都已经被刺客占领，那增加的成功是相当可观的。指派部分最大的优势是手下做任务不用康纳陪着，大家一起行动，赚钱多多。

其他分支

协会相关

本作的协会概念类似于前几作的行会，共有狩猎协会、拓荒者、波士顿格斗者、盗贼协会，其中每个协会都有对应的挑战，只有盗贼协会没有相关分支任务，其他三个协会都会有相关的分支任务在地图上出现。四个协会的挑战激活条件就是收到协会的邀请，你经常偷窃就会接到盗贼协会的邀请，猎杀猎物会收到狩猎协会的邀请，多探测出一些地点会收到拓荒者协会的邀请，多用空手格斗会收到格斗者协会的邀请。至于任务的首次触发，也是随流程推进就能解开的，而且地图上也有提示。这些任务的进行过程自然与其协会主题是相呼应的，难度不高，依次完成就行。

完成全部协会挑战是本作全部记忆片段同步率百分之百的必要条件，每个协会的挑战都分为三个阶段，完成第一阶段的全部条件就会解锁第二阶段，接着是第三阶段。挑战的要求虽多，但是可以提前累计，比如说，你收到某个协会的邀请时，第一阶段挑战要求在之前的游戏中已经全部达成，那么挑战清单一激活就会马上算你达成，对于更高阶段的挑战也有效，不需要玩家做一些重复的工作，非常贴心。因此，提前熟悉协会的挑战列表就比较重要了，部分挑战要求在平时游戏中就可以顺便完成，节约时间。下面就给出这些挑战的具体要求，对于稍微有难度些的挑战会提出一些建议。



挑战协会	挑战要求	难点挑战完成建议
狩猎挑战第一阶段	·杀死五只鹿（DEER）。	–
	·杀死一只狼。	–
	·把十只动物剥皮。	–
	·出售价值五百块的狩猎素材。	–
	·用诱饵和陷阱的组合抓住五只动物。	要想快速达标，可以先在动物集中的地方设置好几个陷阱，然后看好陷阱的范围撒两把诱饵，再躲进草丛。
	·用袖剑杀死一只熊。	–
狩猎挑战第二阶段	·用诱饵暗杀五只动物。	–
	·把二十五只动物剥皮。	–
	·用袖剑杀死十只动物。	–
	·用陷阱抓住二十只动物。	–
	·用弓箭杀死十五只动物。	–
狩猎挑战第三阶段	·将全部种类的动物剥皮。	共有九种动物：BOBCAT（山猫）、ELK（麋鹿）、HARE（野兔）、BEAVER（海狸）、RACCOON（浣熊）、DEER（鹿）、FOX（狐狸）、COUGAR（美洲狮）、BEAR（熊）。
	·从马背上落下，杀死五只动物。	必须在马背上触发空中落杀，直接落地刺死动物，其他方法不算，平时赶路的时候很容易达成。
	·出售价值两千块的狩猎素材。	–
	·在战斗中杀死十只动物。	战斗状态是指与动物的QTE战斗，自然达成的类型。
	·完美狩猎地图。	请参考前文狩猎部分的猎物分布，杀动物、把动物剥皮、找到相应线索都能填补狩猎地图。
	·收集五十张无损动物皮。	平时杀动物尽量全用袖剑，可以卖个好价钱。
拓荒者挑战第一阶段	·完成十次信念之跳。	–
	·登上五个观察点。	–
	·找到五个地下通道的入口。	–
	·找到全部要塞的位置。	–
	·通过在树林里跑动一百米来探开地图。	–
	·收集五根羽毛。	–
拓荒者挑战第二阶段	·从五十米高的地方直接跳入水中。	DIAMOND BASIN（钻石盆地）东边能找到很理想的跳崖点，那里有一大片湖，还有高高的悬崖。
	·完成一本富兰克林的年鉴。	–
	·攀爬一千五百米。	–
	·找到游戏中的全部商店。	如果有困难可以参考成就攻略部分的“Coureur des Bois”成就拿法。

挑战协会	挑战要求	难点挑战完成建议
拓荒者挑战第二阶段	·听完乔治·华盛顿的全部对话。	记忆片段9的第一个主线任务中，不停地跟他说话（他可能会换位置），直到没法再说（最好别跳剧情）。通关后他会在纽约，地图上显示为“W”，一直说到两个人开始玩BOWLS（滚球），就证明废话都说完了。如果这时还没有解开，就重新玩之前那个记忆片段，确认对话全部听完。
拓荒者挑战第三阶段	·探开波士顿的全部地图。	说是全部，实际上差不多达到百分之九十就行了，观察点全部去过之后，就绕大圈把沿海的区域都探出来。
	·探开纽约的全部地图。	和上一个挑战一样，先跑沿海，还没解开就去城内地图上显示黑漆漆的位置跑跑。
	·探开荒野的全部地图。	和上一个挑战一样，其实狩猎和收集的过程中基本就跑得差不多了。
	·到达全部观察点。	建议这个尽早达成，对探开地图有帮助。
	·找到纽约和波士顿的全部地下通道入口。	请参考后文地图部分的地下通道地图。
	·去过纽约、波士顿、荒野的全部酒馆。	酒馆大部分以骰子标志显示，有时一些解放任务的联络点也在酒馆，在做主线、分支、探开地图的过程中，这项挑战基本就自然达成了。
格斗者挑战第一阶段	·夺取敌人的武器五次。	–
	·十秒内用烟雾弹杀死五名被影响到的士兵。	找到多于五人的士兵群，比如纽约左上角通往荒野出口附近就有大队巡逻兵。先保持低调，然后迅速靠近扔烟雾弹，趁着烟雾的效果往死里杀，可能要多尝试几次，身上的烟雾弹多带点。
	·刺杀十名敌人不被发现。	–
	·用袖剑杀死二十五名敌人。	–
	·杀死十名名为OFFIER兵种的敌人。	游戏的过程中绝对会自然达成，完全放心。
	·战斗中达成五连杀。	挑那些不会对连杀免疫的普通敌人来搞定就行了，游戏过程中到处是机会。
格斗者挑战第二阶段	·杀死十名爆弹兵。	会扔雷的那种，穿着方格裙。
	·用每种武器杀死一名敌人。	每种武器包括袖剑、毒镖、弓箭、绳标、绊索雷、手枪、步枪和商店里分类为SMALL（小型武器）、NORMAL（一般武器）、BLUNT（钝器武器）的三类武器，后三种类别下随便使用一种武器杀一个人即可。
	·完成五次双重刺杀。	同时暗杀两名敌人，比如空中落杀第一次扑两个。
	·呼叫刺客手下进行协助十次。	–
	·解放三个要塞。	–
格斗者挑战第三阶段	·达成七连杀。	稍微有点麻烦，需要点运气，战斗中反应快点，平时尽可能多的使用连杀，顺便解是最理想的。
	·用绳标吊死敌人五次。	站在树枝上发动，先按Y键扔出绳标，再往后拉摇杆就能完成这个动作，有相关的成就，尽早解决。
	·夺过JAGER兵种敌人手中的武器，用他们自己的武器将其杀死，完成十次。	如果有困难可以移步后文成就攻略的“Jager Bomb”成就解锁方法。
	·购买商店里的全部武器。	–
	·使用肉盾挡子弹十次。	–
盗贼挑战第一阶段	·在隐藏点里杀十名敌人。	–
	·偷两百块钱。	–
	·完成二十五次空中刺杀。	–
	·抓住信使。	跟以往作品中出现的小偷差不多，只不过本作这个信使的出现几率太低了。他们在小地图上有特殊的显示（红色的小袋子，中间有个感叹号）。空手追上并将其扑倒即可。平时游戏中一定要多留意，小地图上一旦刷出信使，不要犹豫马上开始追，这样才能保证追上。
	·搜刮十具尸体。	–
盗贼挑战第二阶段	·通过进入隐藏点的方法逃离战斗十次。	–
	·偷光士兵身上的东西三次。	一直偷同一个士兵，直到什么都偷不到了，再换个士兵继续偷。
	·用诱饵引开警卫狗三次。	身上常备诱饵，城内一些宝箱面前必有警卫狗，看到后把位置记一下，用诱饵将其引开，成功后系统会马上记录次数。反复几次即可。
	·完成三十次暗杀。	–
	·偷光富人身上的东西不被发现。	富人穿得很不错的，一直偷直到偷光，从背面偷一般就不会被发现。
盗贼挑战第三阶段	·给五名敌人下毒。	扔毒镖很方便。
	·获得纽约十个宝箱里的东西。	–
	·玩小游戏赢五百块钱。	去农场玩BOWLS（滚球），那里的电脑很好解决，每次下注一百块钱，赢五次就行，就算输了也不会把你已经赢了的数据扣走。
	·偷一千五百块。	–
	·成功袭击运送队并搜刮车队的货物三次。	–

市民任务

市民任务有三种：刺杀、寻找货物、送信。其中刺杀任务就是杀死相应目标。寻找货物则是要找齐NPC列出的清单上的各种材料，大部分货物都需要在农场进行制作，这个部分建议农场任务全部做完了再来完成，免得农场工人的等级不够。至于送信，就是跟委托人和要送的目标对话，在他们话没说完的时候保持在身边，确保任务成功触发和完成。

另外，如果有玩家刺杀任务卡在百分之六十六就找不到新的刺杀任务了，那么多半是位于荒野的刺杀任务没有完成。触发荒野刺杀任务的NPC在荒野的西南部，往位于MONMOUTH（蒙茅斯）的要塞北部跑一点，能看到左边有个酒馆，酒馆对面那栋房子的前面站着接荒野刺杀任务的NPC，接近到一定距离就能看到提示，最后把任务全部完成即可。



英军要塞（堡垒）

英军要塞在初期是由红衣占领的警戒区，想要进入得稍微在外面找找路。要想拿下要塞要完成三件事情：杀死要塞首领，炸掉要塞军火库，降下英军的国旗。这三项必须一次性完成，之后要塞区域就被认定为已解放，华盛顿的军队会驻守这里，如果没完成就离开了的话要塞的敌人会重置。要塞的首领很好杀，追着砍就行了，不用担心什么逃跑了还得等的问题，杀了首领很多红衣自己就扔下东西逃走了。另外，每个要塞里都有一个宝箱，这些宝箱是算在宝箱收集中的，必须取得，而且解放任务获得的钥匙对这些宝箱无效，只能撬锁。

海战任务

海战任务分为圣殿骑士的海战任务和武装船合约两种，两种任务在地图上的显示分别是圣殿骑士的招牌标志和船舵标志。后者的任务长度比前者要短。如果初期觉得船不耐打，做任务有困难，可以在完全升级战船后再来挑战，那样会轻松很多。所有海战任务的记忆都有附加条件，争取一次性解决，如果你在武装船合约的最后一个任务的附加条件那里遇到了麻烦，请参考后文的成就攻略部分。

宝藏任务（基德的宝藏）

宝藏任务和装饰品这个收集要素是密切相关了，只有收集齐了全部的装饰品并交给农场港口附近坐着的那个老头，才能解锁全部的宝藏任务。宝藏任务中也有附加条件，但难度不高，而且存档点多，重新读取起来也方便。另外，宝藏任务的区域里也有不少宝箱，不过这些宝箱里面大多都是一些钱，拿了能赚不少外快，这些是不算在宝箱收集里的，因此没有拿齐关系也不大。

攻击护送队

攻击护送队是随机触发的任务，在荒野的主干道附近徘徊时有一定几率遇到，要想偷马车里的东西（或者说是抢），只需要将护送的士兵全部杀死（空手放倒可以不杀人，有相关成就），里面的货物就归我们了。打劫护送队的机会很多，碰巧遇上了就别放过机会。

小游戏

本作中的小游戏有FANORONA（迂棋）、CHECKERS（西洋跳棋）、MORRIS（莫里斯）、BOWLS（滚球），其中MORRIS分六子、九子、十二子，难度递增。与玩小游戏的NPC对话，就会出现小游戏名称、规则、操作的界面，位于游戏名称下方的，就是电脑的难度，低等级电脑比较好赢，专家级简直就是噩梦，因为专家级的电脑不会出现任何失误，要想赢过他们只能利用规则将其"逼死"，否则再好的局势就只能眼睁睁地看着电脑混个平局，如果玩家不愿面对平局的现实，很有可能在长期地相持中犯错，并被电脑一举击溃，特别是FANORONA，被电脑一颗子把棋都吃完了的场景并不罕见。下面本人给各位稍事介绍一些规则，如果觉得语言有些生硬，可以配合自己下棋的体验来理解。另外，每个游戏下注前，系统都会询问玩家是否要"先手"，如果不喜欢先下的话，就让电脑先走。

FANORONA（迂棋）规则

棋盘上密密麻麻地布满了棋子，每人二十二个，我们要做的就是在自己的棋子被对手吃光前，把对方的棋子先吃光，每个棋子只能往相邻的地方移动一格（横着、竖着、斜着都行，能连吃的情况除外）。吃子的方式有两种：第一种叫"撞吃"，就是自己走一步后能和对方的棋子相邻，就可以把这颗棋子吃掉，不过只能吃你移动的这条轨迹上的棋子，比如你的棋子是横着往右走一步，右边和下方都有对方的棋子相邻，那么只能吃右边的。如果被你吃的这颗棋子身后有挨着的敌方棋子（前提也是与你移动的轨迹成一条直线），那么全部都可以吃掉。第二种叫"拖吃"，你原本和对方的棋子靠在一起，想吃掉他的话只需要往后退一步（依旧是呈直线的方向），就能把这个棋子吃掉，同理，如果这个棋子背后有挨着的对方棋子，全部可以吃掉。

除了以上的基本规则外，FANORONA还有几个移动中的特殊规则。第一个是连吃，连吃是一种特殊的连锁，可以理解为跳棋的那种连跳。你移动一步，吃掉对方棋子后，再移动一步还可以继续吃，那么就可以一直吃，直到吃到不能再吃为止（连吃时已经走过的格子不能再走第二次）。第二个是必须吃（-_-b），如果你有能够吃掉对方棋子的步数可以走，那么就必须走能吃掉对手棋子的这一步，不能去移动其他那些无关紧要的棋子，在后期这种"强迫"对手吃自己一个棋子，好让自己形成连吃的策略很好用，不过大多是电脑在我们身上使用……

有成就要求战胜专家的迂棋电脑，这是一个痛苦的过程，首先肯定要让他先走，然后就尽量在相持阶段下出大好的局面，因为只有最早的局面是无法控制和预料的，后期基本就没有什么变数了，大多是平局或者我们输。由于专家级的电脑不会像我们一样犯错，因此要想逼死他，就只能让他无路可走，或者只能走可以预料和期待的那几步，或者提前步好局，逼他下手吃。不要寄希望于电脑一不小心走错了，那是不可能的。下赢需要点运气，祝各位好运。



CHECKERS（西洋跳棋）规则

首先声明，游戏中没有直接与CHECKERS相关的成就，因此实在不感兴趣可以选择不尝试。西洋跳棋的目的也是把对方的棋子吃光，或者让其无路可走。这个棋的走法是棋子只能前进不能后退，而且只能走一步，且只能走黑色的格子（只能斜着走）。和对方的棋子相邻时，可以跳过去，一次只能跳一个棋子，然后对方被跳过的棋子就被吃掉了。

以上是跳棋的基本规则，下面说说特殊规则。和FANORONA一样，如果有吃掉对方棋子的步数可以走，那么就必须吃。既然是跳棋，肯定也有连跳的规则，如果能连跳的话，就一直跳到底。当我们的棋子到达对方区域的最顶部时，可以升级为国王，国王和普通棋子的走法规则基本相同，惟一增加的特权就是可以后退。双方都不能跳过自己的棋子。

MORRIS（莫里斯）规则

MORRIS的玩法有点像五子棋，不过规则上的要求没那么简单（不是说五子棋简单）。六子、九子、十二子的玩法规则是一样的，就是棋盘不一样，十二子的最为密集，棋越多越麻烦，容易出状况。MORRIS的基本规则是一开始大家先在棋盘上轮流放棋，任意位置都可以放，直到两人手上的棋都放完，就可以开始走了。要想取胜，就得让对方在棋盘上的棋子少于三颗，或者让他无路可走。

放到棋盘上的棋子每次只能往相邻的区域移动一格，如果通路全被挡住就不能走这个棋子。要想拿掉对方的棋子，需要让自己的三颗棋子连成一条直线（横着、竖着），每成功形成一次三子，就可以任意拿走棋盘上对方的一个棋子。任意一方只剩下三个棋子时，这三个棋子将不受只能往相邻区域移动一格的限制，可以随便走棋盘上的任意空位。如果还在摆放棋子的阶段，就有一方形成了三子，就可以马上拿掉对方棋盘上的一个棋子。

MORRIS常用的战略就是封堵对方，不让其移动从而快速取胜。或者通过阻拦对手棋子来给自己的三子制造活动空间，这样就可以不停地制造出三子状态，不停拿棋，让对方干瞪眼。对方只剩三子以后，首先要避免对方形成三子，同时还要积极布局，尽量出现那种两边都能形成三子的局面，让对手堵不上，从而取得胜利。同样作为成就要求必须战胜专家的棋，MORRIS的规则和战略比FANORONA要清晰，祝各位尽快取胜。

BOWLS（滚球）规则

滚球的规则算是最简单的了，先手的玩家要扔出一个红色的小球，这个球是关键球，就像是冰壶中的圆心，然后双方再扔自己的球，谁的球离红色的小球最近，那么就得一分，如果距离红色小球最近的都是同一方的木球，那么有几个就加几分，比如距离红色小球最近到最远的排序依次是A、B、C、D，其中A、B、D是玩家的球，C是电脑的球，那么玩家的得分就是C之前A、B的那两分。游戏会进行数局，尽可能多拿分就能赢。

游戏中玩家有两种扔球的方式，一种扔得比较高，但这样往前的冲力就不大，另一种扔得比较平，往前的力度大，能够把其他球撞开。滚球游戏中玩家可以把自己的木球往红色小球的附近扔，也可以把红色的小球直接撞出去，反正不管红色的小球在哪，都是以它为中心来算分的。游戏中玩滚球的场地不是绝对的平坦，有一定的坡度甚至石头等物体的干扰，最理想的情况是用自己的球把红色小球围住，让对手无计可施。

轴心植入

要想解锁“轴心植入”这个内容，必须通关且看完尾声部分的全部剧情，之后玩家会听到来自ANIMUS之外的声音，系统也会自动进入地图界面进行简短的解说。轴心总共十二个，属于在线内容，要想游玩玩家必须登入LIVE。这个部分的内容是要求玩家用通关获得的奖励轴心，去找到其他位于ANIMUS中的轴心(位于波士顿、纽约、荒野)，玩家登入LIVE继续进行分支补完收集的过程，就能够侦测到全部轴心的存在(右上角会有ANIMUS的提示)，接下来要做的就是找到它们。轴心的作用类似于官方金手指，可以自由改变天气什么的，但一旦启用将无法获得成就，因此大家找到全部轴心拿到成就就可以了，不要去使用它。

轴心的寻找规则是用植入已有轴心来确认潜在轴心的具体位置，当种下两颗轴心时，系统会自动将这两点连成一条线，然后潜在轴心的位置会出现在这条直线的左侧或右侧(地图上以绿色显示)，此时只要在绿色区域种下第三个轴心，就能锁定出轴心的大致区域，之后只要通过取出轴心，再植入在新位置的方法，慢慢将区域缩得尽可能小，最后再亲自在这个范围内跑动，接近到一定距离时小地图会显示出一个特殊的图标，走过去就会自动拾取轴心。埋设轴心时只能埋设在康纳所处的位置，换言之你想把轴心埋在哪里，自己就得亲自跑去那个地点，然后取出轴心则可以直接在地图上进行。轴心埋设的时候康纳不能是骑马状态，必须下来。

为了避免玩家寻找第一个轴心时无法下手，系统已经将两个轴心自动埋设完毕(波士顿)，玩家只用埋设第三个，就能轻易确定第一块三角有效区。要想快速找到轴心，建议玩家每次都取出一个，往有效区的中间区域埋，这样能快速缩小范围，如果这个城市没有任何区域显示出绿色，证明这里的轴心已经寻找完毕，可以换地方继续找了。初期玩家只有三个轴心，可能要频繁取出再埋设，但接下来轴心只会越来越多，定位更方便。



找到全部轴心后，再次进入地图菜单的轴心选项，然后系统会开始短暂的同步，还能听到ANIMUS之外那个同伴的嚎叫，等右侧的资料同步完毕，按任意按键，会出现一串代码，接下来成就就会解锁，不想启动金手指干扰成就获得的话，到这一步就可以了。

完美刺杀教程

MAIN STORY MEMORIES 100% SYNCHRONIZATION WALKTHROUGH

——主线记忆片段同步率100%流程攻略

绝大部分主线记忆片段的附加条件都可以在一周目的时候顺便完成，遇到困难的地方查看一下百分之百同步攻略即可，需要注意的是，每章的记忆片段里都有一个相同的隐藏附加条件，那就是必须在一次游戏中完成本段记忆的全部附加条件，因此分段完成是没有意义的。由于游戏更新过补丁，导致极少位置在细节上有一些差别，比如在波士顿倾茶事件中，现在一定得在防御住红衣攻击后按B键把红衣扔进水里，才能满足附加条件，不像之前那样把英军撞掉进水里也算。另外，最后一章追查尔斯的位置，前半段的追逐貌似因为有后期补丁修正的关系，总之挡路的敌人变少了，不过无论如何，对付挡路的卫兵从两侧踩着障碍物跑过去就行。这都是细微的区别，不会有什么较大的影响。

第七章有几个难点，好在不被炮弹打中经过数次尝试就能通过，但炸船的过程中不被发现需要方法，下文的攻略已经给出了策略。这里铃的建议是，在一周目的时候，可以不用勉强，最好把这段记忆的附加条件留到通关后再回头来补，首先不说躲炮弹要多尝试几次，炸船的部分正常潜入手段太容易出问题，全部自动的攀爬很容易误操作，而如果使用弓箭的方法，一周目打到这里的时候箭的数量可能不够，需要刻意去买或者做，而且携带数量还有限，进度稍微赶上一点就可能对弓箭的性能不熟悉，还不如留到后期补完，手法也能熟练些。

最后还需要说明一下的是，部分附加条件里有杀敌数或者使用某武器次数的要求，比方说游戏中的要求写的是“限制撞击次数两次”，但一旦撞第二下就自动判定失败，实际上只能撞一次，但有时又有例外，比如第十二章的第一段记忆，杀敌上限是十五人，但是到达十五人也没有算失败，况且这个任务里本身有十三个人是主线必须杀的，还有一个是附加条件必须杀的，这样就已经十四人了。总之，大家尽量把这些有类似要求的都控制在给出的数字以下，至于第十二章这个确认杀敌数到达十五人没问题，各位大可放心。

记忆片段1 SEQUENCE 1

任务名称	附加条件
REFRESHER COURSE(进修课程)	·使用一次空中落杀。
JOURNEY TO THE NEW WORLD(往新世界之旅)	·损失生命值不能超过百分之十。·在四十秒内救下詹姆斯。

本章前半部分是攀爬移动的预热，按照提示来进行操作即可。在练习模式中需要干掉两个目标，其中杀死第一个时只要走上白色的横杆，就能到达空中落杀的使用距离。对于系列老玩家来说，这个部分没有难点，新玩家的话，要注意提示，观察场景中的可攀爬点，顺着走就行,要是不小心弄错了,回不去上面，可以直接跳崖，放心是死不了的。

进入歌剧院，要执行第一次刺杀了，认真体验本作带来的乐趣吧！找位置坐好，对话完毕后用鹰眼找到右上方的目标，看到其后记得把视角移动一下，让目标处于屏幕中央的位置，最后从过场提示的木梯爬到高处，沿途有非常贴心的提示。撬门的过程是先转动左摇杆，再保持在震动点,然后转动右摇杆，进行同样操作，最后再连点相应按键开锁(摇杆不要松开)。杀死目标后，从提示的道路离开。

在船上的日子并不单调，可以利用小地图的指示找NPC聊天或者玩各种小游戏，当然也可以全部无视继续主线。到甲板上去，先按住防御键连续拆掉对方的攻击三次(不要那种时机刚好会出慢镜头的，简单按住即可)，再拳头揍之。第二次就要慢镜头了，然后用空手终结技干掉他。第三次是先将对手放倒，再在拆解攻击后夺刀。每当要使用一个新动作时，屏幕中央都有贴心的按键提示。战斗结束后要帮船长解决麻烦事，就当是到达美洲大陆之前的小娱乐好了，如果有小线索需要调查，在相应区域开启鹰眼即可。

船舱内的战斗很简单，对方有血槽，看起来像个小BOSS，实际上一下就能秒掉它，思路还是防御反击。在暴风雨中把船帆弄扎实点，



再爬上去放一些备用的帆下来，最后看在某可怜的NPC帮过我们的份上，赶紧救下他，时间很充足。大雾挡住了我们的视线，爬到高处，美洲大陆已清晰可见。

记忆片段2 SEQUENCE 2

任务名称	附加条件
JOHNSON'S ERRAND（强森的差事）	·用枪械杀十名敌人。·不要让任何一名同伴损失生命值超过一半。
THE SURGEON（外科医生）	·不能触发警报。·成功对一组移动中的士兵进行偷听。·不要让任何一场窃听失败。
THE SOLDIER（士兵）	·被注意到的时间不能超过十五秒。·达成一次三连杀。·不让敌人呼叫增援。
INFILTRATING SOUTHGATE（渗透南门）	·找到并杀死将军。·完成三次角落刺杀。·不要被枪队击中。



跟随查尔斯·李，这个部分暂时别惹城里的巡逻兵，老实地逛街，等富兰克林把话说完就可以进去买东西了，这里毫无选择要用光几乎所有的钱来买剑和枪。和查尔斯一起骑马的部分可以撞路人玩，和几个人物对话后来到潜入部分。开枪打死面前的敌人，爬上去，拿武器架上的枪，直接对门口四个守卫随意一名开火，然后查尔斯他们会解决剩下的，后面的就不必太过在意了，这个部分一点都不难，所以全程能用枪就用枪，子弹不够了就搜尸体，因为被发现其实也没什么关系……所以，随意了。敌人把门关起来后按住锁定键配合右摇杆来瞄准远处地上的炸药桶，打爆。进门后靠近箱子，过场完毕立刻开枪，解决敌人后搜尸体，还没搜完钱这两个烂人居然抱起箱子就跑了，赶紧抓把枪跟上去，一路要保护他们，少让他们掉血，好在两人的战斗力还不错，也很聪明地知道躲子弹，由于上弹时间长，屋顶上的枪手可以用来赚枪械杀敌数。

和查尔斯对话，接着执行任务，发现要找的人被绑架了，随后要进行窃听。这次的窃听有专门的教学，先进入有效范围，然后系统会提示站在大马路上窃听不安全，去右边和几个路人站在一起，听完对话，然后去观察点分析周围区域，再完成本作的第一个信念之跳。接下来要进行一系列的偷听，得利用各种遮挡或者隐藏点，什么草堆、座椅都行，只有持续保持在有效范围内偷听才会不失败，很好达成。这里可选择的窃听目标有许多，提前找到一边走路一边说话的巡逻兵先听了，再完成其他的。查尔斯跟上来后，系统会提示用按键来命令其等待还是跟随，如果想顺手爬附近的观察点可以让他在下面等等。警戒区附近的敌人虽多，但上房顶基本就能安全地到达目的地，不用管查尔斯。自己去偷钥匙，建议直接找房屋右侧的那个人，先立刻把能够看到他的那个巡逻兵杀死，然后就能放心去拿钥匙了，偷或者杀了再搜尸体都行。屋内的三名敌人可以全部暗杀，全程不触发警报并不困难。

进门触发剧情，和查尔斯一起去要人，交涉失败后改为跟踪，路上可以利用各种摊点作掩护，顺手还可以偷一点零花钱。等查尔斯跑去吸引敌人的注意力之后，跟过去，战斗开始后有个敌人会跑去叫增援，头上用黄点标出来的，马上追过去杀了，然后全灭士兵，注意连杀的要求，手脚麻利点。成功后继续下一项任务，等同伴把路过的军人车队拦下，在后方开始展开攻击，攻击方式就随意了，比如用放在屋顶的枪，全灭他们后取得服装。往后马车会自动运行，而我们要做的就是按键发号施令，在敌人识破我们的身分前呼叫刺客们把有威胁的全部干掉，即使是狗也不放过……进入军营内部后要马上熟悉环境，迎面走过来的士兵会被草堆里的同伴所杀，这片区域开枪是最烂的选择，因为并不是每个士兵都会有工夫去注意你，巡逻兵才会，聊天的基本都不会看你。先去右边角落，系统会以红点提示有一名将军，它就是附加条件里要干掉的那个，躲在草堆里就能搞定他。至于另一个附加条件，“在拐角杀三人”也不难，几个必须要搞定的敌人附近都有掩体，稍微等等就行了（船那里有两个都特别容易用拐角杀）。贴着围墙走到下两处囚犯关押点，门口的两个敌人你走多近他们也不管，因此不必担心，主要是暗杀关押点附近的巡逻兵。最后可以从水里上船，爬船的外侧，在边缘等着把一名巡逻的士兵给拉进河里，再去杀左边的敌人，放人。剧情过后要和大批敌人对抗，这时会有一批士兵企图对我们开枪，在他们头上出现黄色感叹号的时候，按A键能使用肉盾来挡子弹，这里必须成功，不然不受枪伤的附加条件将会失败，前方的大门附近必须利用这个技巧才能确保自己不受伤害，当然也可以远离大门，迅速从左边垫脚的东西上墙壁的缺口，放倒将军。

记忆片段3 SEQUENCE 3

任务名称	附加条件
UNCONVINCED（心有疑虑）	·在战斗中利用可破坏物体两次。·损失生命值不能超过百分之五十。
EXECUTION IS EVERYTHING（执行力决定一切）	·破坏两台大炮。·不杀死任何守卫。
THE BRADDOCK EXPEDITION（布雷多克远征队）	·在不被卷入战斗的情况下杀死两名敌人。·摧毁三辆炸药车。

长途跋涉出城，最好是带上一匹马，不要脚都要跑断了，接下来我们要首次踏入荒野区域，如果急着体验狩猎的感觉，那么最好在和查尔斯汇合前，不过这里不推荐如此着急，毕竟老爹身上的武器有限，而且身手也不那么敏捷。跟着同伴走，发生过场后一直往森里深处跑，然后能看到远处蹲着一只熊，噢不对，是一个妹子。过场过后妹子从树上跑了，可怜的老爹在下面追也追不上，还遇到了几只狼，全部用QTE按键解决，由于时间要求比较宽松，所以要想不掉血是很简单的，不过一旦被咬到生命值就很难维持在百分之五十之上了。继续追妹子，一边慢慢走一边开鹰眼，发现她躲在树上，继续追，直到追上，或者说是她停下来等着……进酒吧后的两个偷听很简单，利用窗台和柜台前的人群即可，战斗部分多用反击，然后把敌人扯来扯去，只要靠近桌子等物体旁边很容易出场景互动，摧毁两个物体的要求很基本。

出门牵匹马，到达目的地后用切换成空手状态，赶紧跳进前方的运货马车，因为这里的附加要求是不杀人，免得等会手滑了。马车完全停稳后下车，可以把离自己最近的巡逻兵弄倒，然后走进前方木屋左边的草丛里，开始偷听，一路要跟着走，两人的移动速度不算慢，别落后太远，最后一段会有巡逻兵干扰，及时回避或者等他走近冲过去将其揍晕，

因为大雪里敌人会不敢太快确认你的身分，可以利用这一点，但别给被偷听的两个当事人察觉。结束后去把地图上标出来的两个大炮摧毁，附近的看守很松懈，一边也就一个人，然后再去偷东西，利用好草丛就行，最后从军营大离开，门口是有三个士兵没错，这里推荐从右侧全速跑过去，有人叫我们的话一律装傻。

游击战开始前要低调，杀两名被标记的士兵时要想不触发公开的战斗，可以暗杀。第一个目标从草丛那里摸过去，注意看这个士兵是有固定的移动路线的，在他离开其他人视野的一个地方会站一会，暗杀的机会也就在这里。不过将这个士兵刺杀后其他同伴会马上冲出来，此时只要迅速回草丛里看戏就行了，刚才还是算我们暗杀成功（因为我们没有进入被发现状态），别傻到自己走出去，找个最近的敌人放冷枪，射杀，附加要求完成。骑马接近将军，剧情后的追逐战中，附加条件稍微要麻烦点，路上基本只有三次打炸药桶的机会，所以别放过。刚开始追的时候按 RT 键就可以了，不要按 A 键加速，否则马会在原地发神经，这样会直接导致任务失败，离开初始位置并完全走上路了再把速度跑起来，到达第一处炸药桶跟前按住开枪键，确定角色瞄准了再松开，然后全速追目标，剩下的两处也是同样的方法。由于打炸药桶的速度很慢，这里时间非常紧，再赶往下一处炸药桶的过程中不要忘记填装子弹，不然肯定会来不及，这里不要因为着急而在较远的距离就开始按开枪键锁定，这样只会锁定到杂鱼身上去。一旦发现错过或者已经来不及了，就马上读取上一存盘点或者干脆不追了等任务失败。



记忆片段4 SEQUENCE 4

任务名称	附加条件
HIDE AND SEEK（捉迷藏）	・找到所有孩子并不失误一次。・在四分钟之内找到所有孩子。
FEATHERS AND TREES（羽毛和树木）	・找到另外三根羽毛。・不要接触地面或掉进水里。
HUNTING LESSONS（狩猎课程）	・猎杀三种动物并将它们剥皮。・用诱饵＋陷阱的组合猎杀一只动物。・用空中落杀杀死两只动物。
SOMETHING TO REMEMBER（谨记在心）	・飞行时最多只能被撞一次。



和刺客玩捉迷藏，这群小孩子简直是太天真了。两个附加条件很好达成，所谓不出错就是不要误入任何隐藏点，时间限制也很宽裕，最后能剩下一分多钟来。开鹰眼调查线索，几个孩子躲藏的范围就会越缩越小，只要找到全部线索，所有孩子躲藏的具体点都会准确标记在地图上（两个躲在一起）。这里惟一要注意的就是不小心进入了隐藏点，为了避免这个情况，在找的时候可以把鹰眼开着。轮到我们来躲的时候可以去远点，反正时间够，近了只会发现位置都被别人占了。剧情过后马上回家，最后那扇门是打不开的，从右边绕过去。

上树，感觉很不错，康纳动作相当敏捷。过场过后不能接触地面或者掉进水里（河里和悬崖上的岩石是可以踩的），这里只要稍微小心点就能完成，只是要注意不能走太快，过河后听到背后有儿童失足落水的声音就要赶紧回头去救，不然直接任务失败。最后爬上悬崖，从鸟窝里捡到羽毛。失足掉落到地面后，附加条件要求找到三根羽毛，这些羽毛是算在收集中的。从草堆出来别动，系统给我们标出了两根羽毛，其中有一个几乎就在头顶上，这里我们要先上树捡这个羽毛（顺着树枝的路线找上去的矮树），然后接着跳到地图标出的第二根羽毛上，最后再顺着树枝继续往前跳（往同伴所在的那边方向，那颗长在岩石路上的树上），跳到这颗树最靠前的树枝上开启鹰眼往左前方差不多四十五度的地方看，远处就是第三根羽毛。这个时候虽然大地图上有标注很远地区的一些羽毛，但是由于记忆探索还未推进到这些区域，因此是没办法过去的，只能捡这里最近的三根。



熟悉了树上的各种操作后，接下来开始学习狩猎，最简单的自然是用弓，然后分析线索，换上陷阱（SNARE）安置好，再开鹰眼找线索，下面潜入草丛，换上战斧和诱饵（BAIT），接近后把诱饵洒在身边，鹿会自己走过来吃，等它开始用餐就将其砍死，割皮取肉，再回去刚才的陷阱处收获猎物。下面附加要求比较多，不过都挺容易的，关键是这里只要收集五只动物的肉就算任务完成了，所以重复种类的猎物可以杀，但不要忙着收集，先把其他附加要求完成再随意猎取。诱饵配陷阱的关键是陷阱要放置在散落的诱饵范围中央的部分，用空中落杀来杀动物和杀敌人的区别不大，还可以方便地在树枝上撒诱饵，等猎物过来再刺杀，很好达成。这里的动物有兔子、狐狸、鹿，数量相当多，活动也各种积极，要是狐狸把兔子咬死了，你去捡现成的也算。任务完成后和同伴汇合，这臭孩子一点也不可爱，只顾自己逃命，QTE 躲过熊的攻击，离开红色区域就算逃脱。最后的飞行部分并不困难，但附加要求比较坑人，这么长的一段飞行顶多只能撞一次，过雪地前可以一直保持飞在最上方，小树枝是没有判定的，但进入洞穴后有点麻烦，要根据预判往各方向躲避，移动的时候有一定的滞后性和惯性，得把握得当。如果还没有完全飞过雪地就已经把这一次机会用掉了，还是直接读取上一存盘点的好。

记忆片段5 SEQUENCE 5

任务名称	附加条件
A BOORISH MAN（粗暴之人）	·损失生命值不能超过百分之五十。
A TRIP TO BOSTON（波士顿之旅）	·在一分二十秒内逃脱。
BOSTON'S MOST WANTED（波士顿首要通缉犯）	·将通缉度保持在三级以下。
RIVER RESCUE（河上救援）	·救特瑞的过程中不接触到水。
THE HARD WAY（苦涩之路）	·不要损失耐久。·成功躲避敌人的攻击三次。·用旋转枪击沉两艘船。



长途跋涉，如果在路上能遇到提示你加入狩猎协会的NPC，那么就能够解开成就，要是没有的话也不必着急，之后的机会还有很多。路途遥远，不过跑起来很有意思，想打猎的可以暂时把主线放下。到达农场，开门的老头拒绝了一位好青年，我们先去旁边的马棚过一夜，第二天继续去烦他。前门、后门都试过后，爬房子，再去马棚过夜。晚上就有战斗了，注意用防反，特别是敌人数量比较多的时候，攻击键不要连按太快，否则在硬直中使用防反有时会出现问题，被打一两下不打紧。最后与老头汇合，刺客的成长之旅开始了。

去商店买东西，有的材料店家没有，出来后发现市民与英军发生了冲突。跟踪一个人，这个家伙在进入两栋建筑物之间时会回两次头，一直在墙角等着别出去，跟着他上房顶，在他开枪杀人前弄死他。过场过后要在时限内逃脱，时间比较宽松，先赶紧回头跑，右侧有一条河，过河后几乎就没什么敌人了，只要保证速度不恋战基本无问题。随后去与目标汇合，学习如何降低通缉度，最基本的自然是撕海报和买通那些啰里吧嗦在大街上演讲的人。去地道的路上有许多敌人，不过现在通缉度已经清空了，所以无压力，这里的附加条件是不要让通缉度提升到三级，老实走地面，到目标附近在爬楼，确认旁边没人再上去即可。在地道里可以点燃路上的火把，这样能看得更清楚，撬门出去，进商店，只要通缉度不太高是可以直接进入的，不管旁边的人是否有注意我们。

从港口坐船离开，我们要去老头的农场，配合使用各种快速传送即可大幅节约时间。拿到袖剑后要去救人，不过不是去杀熊，而是去救落水儿童。附加条件是在救到他之前不能落水，一开始从水里的道路走，接着沿着左边的岸上跑，快到瀑布时会有一只狼等在那里偷袭，QTE干掉之，最后爬上瀑布前的岩石，落水儿童的木头会突然减速，看准他过来再直接冲他跳过去，这里算营救成功，而不是落水。由于在到达瀑布之前是不可能追上他的，所以前半段别急着救人，安心赶路以免因误操作而落水。接下来要做的事情都是跟农场的运营和战船准备相关，农场运营的教学需要花少量的钱来选择原材料，然后出售给商人，按照提示先选定材料，然后退回上一级菜单选择最后一项，选定商人后运输货物。要想轻松赚钱的话，就要把农场经营好。完毕后去港口，出征。

航行的部分附加要求是不让战船受伤，这个比较容易，前半段无难度，适应一下操作，后半段岩石比较多，还有其他船只，以半速状态前进就行了，在快到目的地的时候会突然起横风，要赶紧往相反方向打满舵，等风变向后再赶紧打回来，否则会触礁。停靠的时候慢慢来，在差不多距离就可以抛锚了，比如同伴提示的时候。剧情结束后再次出航，这次完全是顺风，因此全速前进，接下来开始射击练习，先依屏幕上的提示按射击键打烂一艘船，然后把视角移到另一边按住射击键等所有大炮都准备完毕再松开，最后用旋转枪给废弃的船只最后一击。后面突遇的海战比较好应付，先用旋转枪打小船，每条一发就够了，完成一个附加条件。敌人的大船出现后其射击频率相当高，看到那边船身闪火光就马上按X键蹲下，每次成功躲避系统都会进行记录（左上角显示），三次躲到之后就能放心地开打了，先用齐射重创战船，然后用旋转枪终结之，不过这一切的前提都是距离够近，大炮在侧面，要估算好，敌船开火切不可硬抗，老实蹲下躲避。战斗过程中注意尽量别让自己处在逆风状态，那样会相当被动。

MODERN TOWER（2012年11月15日）

现代部分全是攀爬，路线单一，也比较明显，因此安心地爬就是了，一些低矮的通道只要按住RT键并推左摇杆，DESMOND就会自动使用滑铲。能看到停机坪后要飞过去，先勇敢往前跳，听到REBECCA的提示后拉开降落伞，调整方向飞到对面。剧情完毕后回到总部，面对那扇被不明力量阻挡的门往左边跳，这里有第一文明的装置，靠近后会发生第一段剧情，完毕后往上走，沿路会一直触发剧情，把刚才捡到的动力源放进装置，之后会开启新的道路，走过去到达第二个需要放进动力源的位置，剧情会全部触发结束。回到下层，这时可以在ANIMUS对面的笔记本电脑那里查看DESMOND的邮件，以及重新挑战现代部分的章节。休息完毕后回到ANIMUS上面，我们还要拯救世界，没有那么多时间可以浪费。

记忆片段6 SEQUENCE 6

任务名称	附加条件
ON JOHNSON'S TRAIL（强森的足迹）	·通缉度在二级以下。·用枪械的次数不能超过六次。·用炸药桶来摧毁货物三次。
THE ANGRY CHEF（发怒的厨师）	·处于战斗状态的时间不能超过十五秒。·别让CHAPHEAU的生命值损失超过一半。·低调刺杀五人。
THE TEA PARTY（茶叶事件）	·把十箱茶扔进水里。·把三个红衣推进水里。·用步枪完成一次空中落杀。
HOSTILE NEGOTIATIONS（鸿门宴）	·别让族人被杀。·杀死JOHNSON前不被发现。·以完美跳水动作完成逃离。

过场结束后去波士顿，方式随意。遇到山姆后跟着他走，路上要帮市民解决问题，这里要迅速解决战斗，因为附加条件是不要让通缉度达到二级。战斗结束后路上有好多事件，都是帮助市民的，但由于我们附加条件的限制，这里强烈建议不要见义勇为，立刻和山姆去目的地汇合，之后这个附加条件就会达成。下个阶段的附加条件是使用枪械六次以内，但用炸药桶来摧毁三处货物的时候必须要开枪，所以这里就用了三枪，其他地方就别开枪了，用战斧是一样的。使用炸药桶摧毁货物的方式是，到达相应区域后，会出



现三堆货物要去破坏，这时先去最左边的那个，那个小屋子周围有一圈炸药桶，搬过去放在货物旁边，开火就行了。这个区域被发现无所谓，全部杀光，但是要注意别开枪。接下来就是清理剩下的各种小事件，围堵市民要钱的就杀死它们，独自搬着箱子的上去撞一下就行了，流程提示很清晰，但还是别开枪。

下个任务触发后要保护这个冲动的老头子，换上袖剑，这里附加条件比较多，不过实际上没有看上去那么困难。因为这老头子在开战前会对着英军骂一通，此时这些士兵的脸基本是朝着一个方向的，先暗杀最后那个，然后慢慢往前杀过去。路上还有不少愤怒的群众对英军拉拉扯扯，都有暗杀的机会，五个名额还比较容易。所谓战斗状态不能超过十五秒，并不是总和，而是以每次为单位来算的，要是不慎进入战斗状态，只要马上摆平时间的倒数就会停止。最后按 LB 键让厨师用菜刀搞定目标。

任务触发后先杀光卫兵，可以随时叫厨师来帮忙，他现在是康纳手下的刺客，这里的刺杀没什么忌讳。接下来的战斗稍微有点麻烦，因为附加条件多了点，开战后趁敌人还没有来，赶紧把两艘船上摆放了一圈的茶叶往水里扔(按 A 键扔)，扔够十箱就先去把同伴身边的敌人清一清，然后去船上的武器架上抓一把步枪，站在船的边缘上（有一定高度），等敌人往船上跑的时候，按刺杀键就能使用出步枪的空中落杀，达成一个即可。尽快防御住红衣的攻击后把他们扔进水里。全部附加条件搞定后，保卫两位同伴的性命安全，直到所有的茶叶被扔光。

回农场区域后如果还没有做地图上提示的两个农场分支，建议都做了，非常简单，特别是靠近我们在农场的家的那一个，帮妹子报仇的分支，这是使用绳标的教学，执行后就能熟练运用这个武器了，这时再调查账目的时候也会有制作物品的教学，当然如果玩家之前就一直在建设农场，那么这些教学应该早就看过了。继续任务，过场完毕后进入荒野区域。刺杀目标所在的位置就在对面，绕过去太慢了，利用树木跳下去，过河，注意前面有两个敌人，先绕到右边等其背过身去时将其杀死，再马上从右侧爬上悬崖，这里的附加条件是接近目标前不被发现，所以要小心。到顶部后会马上有个敌人过来，别急着探头，他过来就弄死。前方不远还有一个，那个家伙坐在悬崖边左顾右盼，偷偷摸过去……从倒下的树木翻进去，左前方有几个敌人，千万别过去，往右边走稍微绕一下往目的地跑，看到房子后就能触发剧情。过场结束后要抢时间，往左跑一点能看到一棵树，跳上树枝上房顶，然后看准目标使用空中落杀，这里时间相当紧张，一般来说第一次成不了，族人肯定会被秒。选择读取上一存盘点后会固定躲在一个草丛里，面前刚好有两个巡逻兵，等他们一转身就马上冲出去，不然时间肯定来不及，冲到房顶后看准是锁定了正确的目标就下手。这里下落过程也算时间，只要目标下令杀死族人的话语一出就算族人死亡，即使这与将目标杀死是同时发生，还是算失败，而杀死目标就会到达存盘点，因此这一章有可能要做好重来的准备。

记忆片段7 SEQUENCE 7

任务名称	附加条件
THE MIDNIGHT RIDE（午夜狂奔）	·不要被卷入战斗。·在两分钟内到达目标地点。
LEXINGTON AND CONCORD（列星顿与康科德战役）	·一次下令就杀死一组士兵，完成七次。·拯救平民人质。
CONFLICT LOOMS（冲突一触即发）	·穿过CHARLESTOWN不受伤。·用空中落杀杀死一名爆弹兵。·炸船部分不能被发现。
BATTLE OF BUNKER HILL（碉堡山战役）	·用空中落杀杀死PITCAIRN且不被发现。·无伤穿过战场。·正规军杀敌数不超过四人。

去波士顿，然后要带着目标骑马，不知道路可以按下系统提示的按键来问他，不过这家伙一边说左拐一边往右指并不奇怪，路上的英军采取回避和绕路的策略就能不触发战斗，最后的房屋处要下马慢慢走，他是不会给提示的，要在门前去站着，直到他大声嚷叫“就是这里”，注意别被敌人看到。后面两处也是一样，到达目标建筑物附近后他就变了哑巴，此时自己一个个去找就行。第三处要过桥，桥上刚好有一队巡逻兵，等他们走过去再慢慢走过桥，距离够远了再加速。被发现后马上往目标区域逃，这里要在时限内到达下一个房屋，只要保持全速前进时间肯定够用。

过场结束后跳上一匹马狂奔，路上多用加速，看到附加条件出现的提示后，这时地图左边会出现一个红点，过去全灭敌人后条件达成，回马背上继续赶路。下面要当防守战的指挥官，附加条件的要求非常好达成，主要是不能早下令，一般来说英军走到目的地停住准备的时候就可以下令了，共有三组士兵等待我们去发号施令，不过要靠近他们身边才能准备下令。中后期敌人会快速出现，几个位置换着跑，下令完毕就可以去下一组士兵那里了，攻击会准确命中的，尽管放心，这里全程不能下马，否则会来不及。

上个任务做完后先确认一下身上弓箭的数量，有没有都去买到最大数量，等会备用。在荒野里遇到一个欠扁的家伙，不过得由他给我们带路，见到普特南将军后，准备穿越敌人的炮火封锁，这个区域附加要求是不掉血，那么就肯定不能被炮弹击中。首先从斜坡滑下去，然后穿过大路到对面，上房顶，这里走主路的话会被炸飞。沿着右侧房屋的右边一直跑，能看到船后要看清楚房顶的路线再起跳，掉下去摔出血了可不行，跳过被火焰挡住的区域就马上下来，从地面往右跑，跳进水里，游到船那里去。在两艘船上要想不被发现有一定的难度，这里居然还有空中罗落杀的要求，由于敌人相当多，因此几乎不可能一次成功，注意空中落杀那个要求要找穿裙子的杀哦！重新读取存盘点会默认出现在两船之间的水域，下面提供两种方案。第一种是常规办法，我们先绕到左边船的外侧，在右边缺口等着，这里有三个巡逻兵，不过最右边那个看不到这个位置。有个巡逻兵会走到缺口这里站着，但是必须等旁边那个穿裙子的走远点才能把其拉下水，否则他一喊就会被发现。成功后沿着船的外侧边缘爬到右边（注意与左边那个穿裙子的错开），利用堆放起来物体的掩护干掉他，接着马上回水里，然后重新来过，因为这里尸体的位置可能不太好，而搬尸体的判定有时候会出问题，要是穿裙子的去看尸体了就等一会，这时注意看左边的三个敌人中，那个落单的敌人偶尔会朝右边看，时间最好也是能错开。等穿裙子的下来，就爬到前方的物体上方，用空中落杀干掉之，再躲起来，最后还是趁左边那个家伙没看到，安好炸弹就跑。第二艘船也是走外侧，这次是右边的几个不要在意……还是安了炸弹就逃走，最后爬船挂旗子。如果第一种方案实在太辛苦了，那么这里提供一个简单的第二套方案，那就是弓箭，两艘船都适用，还是先去左边的船，沿着网子爬到顶部，瞄准最好射击的那个巡逻兵（不要杀穿裙子的），等他走到弓箭射击最舒服的位置时，射死。然后其他人会来围观，留下裙子其他全部射死，确认无误后用空中落杀秒裙子，然后搜其他人的尸体把箭全部拿回来，再安炸弹逃走。第二艘船采用同样策略即可。

与普特南将军汇合后又要面临挑战，这次是穿过战场不受伤，



骑马 游戏中的大多数时候，都可以按下LB键呼出武器菜单，装备马哨，按下Y键后马匹就会立刻出现在身边，赶路必备。如果有需要，可以把马哨设置为快捷键（移动到马哨图标并按下想要设定的相应十字键）。

到达第一个掩体后先蹲着别动，注意听旁边的士兵喊找掩护之类的话，这些话之间间隔很短，但频率基本是差不多的。个人推荐他们喊完后稍等一下就马上跑出去（看到子弹第一次打到掩体上），实在不行被打几次也能摸到规律了，全程看准掩护再跑，不然只是徒劳，推荐走左路，还有三十几米的时候要从最后那个掩体一口气跑过去。树林里遇到的士兵弄死，然后爬上峭壁，这里只能杀四名以内的正规军，还得用空中落杀弄死目标，还不能被发现，稍微有点麻烦。首先从左手边慢慢走，从草丛摸过去把帐篷旁边的巡逻兵弄死，最好是拉近草丛杀死，然后注意看前方有个稻草车，要绕到稻草车的另一侧去，那里有许多帐篷和一个巡逻兵，建议慢慢地走过稻草车，然后从帐篷左边绕，如果右侧远处有敌人发现不要惊慌，绕到左边的草丛里不动就安全了，等他们返回原位，把这个巡逻兵也弄死（放过也行）。找机会爬上悬崖边上的树，往另一颗树上跳，再跳上旗杆，刺杀目标。不过这里也有很坑人的地方，那就是空中落杀的刺杀动作莫名有些磨蹭，最好等巡逻兵稍微远点的时候下手，不过即便如此还是要做好算做被发现的准备。

记忆片段8 SEQUENCE 8

任务名称	附加条件
SOMETHING ON THE SIDE（发财的副业）	·不要扑倒或推任何人。·成功完成一次目标不移动的窃听。·成功完成一次目标在移动中的窃听。
BRIDEWELL PRISON（布莱得维监狱）	·杀死监狱守卫不超过一人。·在两分钟内到达托马斯所在的牢房。
PUBLIC EXECUTION（公开处决）	·华盛顿的保镖至少要存活一人。·额外杀死两名敌人。



终于可以去纽约玩玩了，与接头人汇合，注意跟上他的脚步。跟踪的部分要注意对方回头，多利用墙角，他过马路后赶紧进入左边的人群堆里，然后他会跟一个士兵拉拉扯扯，不管，他掉头慢慢跟着就行。偷听部分到达后可以在木屋旁边安心听，有巡逻兵过来直接拖过来秒。他跳进井里躲巡逻兵的时候我们不必换位置，这些士兵不会管我们。稍后的移动窃听有点小麻烦，开始后立刻接近，这两个人路上很少回头，即使回头了用人群和墙角也能轻松应付，关键是不要跑动，中途快结束的时候会有三个讨厌的小孩子捣乱，可以一边走一边撞（轻点跑步键，撞一下不要跑起来），目标准备转弯的时候要躲在掩体后面。过场后是追托马斯的部分，要求全程不撞到其他任何人，这个要求只要按照以下步骤来做很简单。别管托马斯是怎么跑的，一开始迅速脱离战斗，托马斯从第一个路口左拐，而我们直接从第二个路口左拐，路上他会撒钱，从右边能轻松通过，如果这些群众的站位发生改变可以在快要接近人群的时候改成走路，这样即使碰到人也没关系，往前跑会有一辆马车经过，托马斯跑进了对面的小巷，这里别跟，直接在大路上左转，这时能看到一个稻草车，在跑过第二个稻草车的右边小巷口站好，按住RT键，接着连点B键，托马斯一出现就直接扑倒。

偷听完毕后睡觉，跟着守卫下楼，这里别有什么打算，在底层待一会开启鹰眼，就能看到一个小伙子在旁边设棋局，现在并不是玩棋的时候而且也下不完，随便摆摆就会触发剧情，接着要去目标那里偷钥匙，利用人群掩护就好了，很简单，就算没有人群掩护，也只要别在他正面明抢就行了。回去发现钥匙没用，第二天继续下楼活动，对话后去打红色提示的囚犯，这里防御后要先按A键破防，再攻击，否则只会被揍。被单独关起来后靠近牢门，那个家伙过来说废话的时候就偷钥匙，由于他的废话永远也将不完，所以我们直接就开牢门了。跟着他走，在墙角等着，他踢完右边的门会左转，我们笔直上楼有人接应。剧情结束后马上跑到士兵背后很近的距离再换成走路，用拳头放倒他，然后从右侧的楼梯跑到上层，趁左边两个士兵都没看着的门的时候走过去进门即可，非常简单。

处决的时候前半段只能任人鱼肉，被吊起来后马上按LB键呼叫增援，之后马上往左前方跑，跑的时候按攻击键把斧头拿出来，这个时候是慢动作状态，用跑动刺杀来杀死敌人（按住跑步键不要松开，快接近敌人时一边推摇杆一边按攻击键），慢动作状态下进入有效距离的时机不太好估算，只能靠感觉，跑动击杀成功的话动作类似于把敌人推倒（其实是砍倒），推了一个就往下一个跑，如果因为各种问题错过了眼前的敌人，也没关系，因为左侧在靠近华盛顿的位置还有敌人站在那里，推倒第二个马上冲托马斯跑过去，砍他一下就算是成功了。华盛顿的护卫至少要活下来一个，否则就让托马斯把华盛顿杀死算了，省得要手动读取存盘点，这里时间非常紧，全程只有流利地用两个快速“推”杀来放倒敌人才能达成。需要注意的是，执行跑动击杀的时候要选对目标，那种大老远就发现康纳的敌人绕过去，找那种被其他人牵制住或还没发现康纳的士兵才是正确的。

THE STADIUM: MMA NIGHT（2012年12月1日）

即使是在现代，DESMOND也是被通缉的对象。先跑上楼，过场结束后注意看安检的右边有个亮着绿色灯的门，进去。下个区域有两个Abstergo公司的特工，好在他们很水，躲草丛就能应付了，我们的目标是旁边有个蓝色指示牌的门，还有两个人在门旁边恶心。进门后有大量特工，先用鹰眼看一下大概位置，这里我们要右转往前走找“VIP”的指路牌（蓝色，挂在墙上的），路上的摊位和三人一组的人群都可以用来躲避，由于不在ANIMUS里，所以安全状态是没有白点也没有“蜘蛛网”的，如果被注意到了不要紧，赶紧躲，但是警戒度变成红色就来不及了。往前走会有一些特工在站岗，混在一组通过这里的人群即可安全通过，往前走又有站岗的人，先靠在左边的铁网处休息一下，然后从右手边亮绿色灯的门里进去。快到VIP室的时候还有一个特工，这里只需要利用人群就能从左侧通过，最后利用中央的各种铁架爬到对面的VIP室，出门左转走一点会发生剧情，开鹰眼追，最后在花园里把所有人干掉，战斗技巧和ANIMUS里完全一样，那个偷了动力源的人要破防才好打。最后逃到地铁上，留心“METRO”的路牌即可。回去后把第二个动力源装上去，然后从新道路走，过场过后还可以往上爬，直到找到下一个动力源的放置点位置，有了上次的经验，这次大家应该都轻车熟路了。



小熊 某次误入熊区，遇到了大量的熊，还看到了两个熊宝宝在地上打架。等我开心地冲过去，却发现并不能杀小熊。小熊开始逃跑后有好多大熊都冲了过来，吓得我赶紧逃走，匆忙之中忘了记刚才那个地点，真是可惜！

记忆片段9

SEQUENCE 9

任务名称	附加条件
MISSING SUPPLIES（下落不明的补给品）	·三十秒内抓住车夫·跟踪马车时不要躲在草堆车里。·不被发现的情况下杀死三名营地守卫。
FATHER AND SON（父与子）	·偷佣兵的服装时不被发现。·
THE FOAM AND THE FLAMES（泡沫与烈焰）	·不被火烧到。·不让老爷子损失一半的生命值。
A BITTER END（最后关头）	·环境造成的耐久损失不超过百分之二十。·追大船时距离不要超过五百米。·至少要达成三连杀。



和华盛顿谈心，然后去丛林里的目标地点，没想到遇到了老熟人。过场结束后把线索都找完，等那个小子一跑起来就马上全速追，然后看着右下角的按键位置，一旦出现扑的字样了就扑上去，时间有多的。下面一段窃听的附加要求是不躲进稻草车里，这里很容易，由于通缉度很低，这里可以全程跟在车队的后面走，沿途的人也只是看着你而已，警戒槽长得非常慢，只要适当跑两步赶紧走过去就行了。过场结束后康纳会自动躲进草堆里，这时先别动，有个敌人会送上门来，杀掉赚第一个名额，然后立刻下车跟着走，进草丛等着，他们说完话会左转，要继续跟，道路左边的箱子堆后面蹲着一个人，过去杀死，前面的箱子堆旁边还靠了一个人，等两个目标走过去，他就死定了。剧情过后要救老爹，打到一半他自己跑了，而我们也得去纽约。

老爹身手不错，两人一边跑还要一边吵架，剧情过后回屋顶上准备去偷衣服，一个空中落杀就搞定了，为了不弄坏衣服别用武器，空手就行，最后搜他身。战斗开始后赶紧和老爹拉开距离，因为敌人攻击康纳的频率比攻击他要高，如果站在一堆的话很容易牵连到他，手脚麻利点，把血少的先搞死，要破防的那种可以直接用枪打，如果局势稳定也可以慢慢来。脱出的部分其实挺简单的，路线还比较明显，被往火上撞或者乱跳就行了，无伤没什么问题。

掌舵后先用半速，这样就能更好地控制船的方向，发现敌情后先把船头扭过来，然后使用全速追击，因为与目标的距离不能拉开到五百米以上。利用好每一次顺风，就靠这个时候追些距离，整个过程不算难，但中途会有几次突然变向的横风，这是要迅速切换成半速。目标达成后进入海战部分，先别打大船，把小船给秒了，然后按下RB键换上另一种炮弹毁掉大船的帆，最后靠近登船。上船后只要杀死三名军官战斗就会结束，而附加条件是达成三连杀，因此先别管他们，把附加条件完成了以后再去找他们算账。

记忆片段10

SEQUENCE 10

任务名称	附加条件
ALTERNATE METHODS（替代方案）	·从上方扑倒目标。·用士兵当肉盾两次。
BROKEN TRUST（信任破碎）	·不要伤害族人性命。·不要接触地面。·在三分钟内阻止全部送信者。
BATTLE OF MONMOUTH（蒙茅斯战役）	·一发炮弹秒一组敌人，成功八次。·用一发炮弹秒两组人。·阻止对我方士兵的处决三次。

再次回到纽约，继续跟着老爹，触发战斗后那三个拿枪的兵是要抓的，他们会不停开枪，所以用两个肉盾的要求顺手就可以达到。士兵逃跑后，附加条件要求从高处跳下来抓住敌人，他跑得飞快，直接在后面追几乎不可能成功，这里推荐第一遍完整地跟着跑一下，记住一个小广场和一个很明显的楼梯处。第二遍开始后，他转第一个弯的时候不要跟，笔直跑到广场，右转，这个时候他会从正面的小巷里跑出来，这时还是有点赶，我们求稳妥跑在他前面。先于他左转再右转，看着左边，跑到前面那个楼梯所在的路口后（跑过左侧一个下方有洞的木栅栏），左转上楼梯，在楼梯的边缘蹲着按住RT键，等他跑过来就按B键，轻松拿下。中间要是提示缩短与目标的距离不用担心，因为他跑得很快，不可能被我们甩远。最后推着目标去目的地。

与老爹汇合，剧情过后就不能下马了，接下来的击杀要在马背上完成，用枪杀死落单的那个。顺着地图提示的绿色路线走，前方有三个送信人在一起，换上袖剑，跳到对方的马上弄死最后一个，然后他们会警觉并分散，抓紧时间再以同样的方式杀一个，然后第三个敌人应该会下马，马上开枪打死，就骑着这匹马继续赶路。最后一个送信的跑得很快，全速追到尽可能的近，因为瞄准还需要一些时间，即使一枪打不死他，也能让其落马，再补枪即可。绕过下面开会的地方回村子，进入村子才能下马。剧情过后换成拳头，对自己的族人不能上凶器，快速跑到六个目标跟前，进入一定距离就可以连按攻击键将它们逐个放倒，时间是来得及的。



防守战一开始就立刻瞄准中央主道路后方的那一大坨红衣，趁他们还没散开一发炮弹可以打两组人，然后就不要贪心，一次打一组，打在最前面的，这样能适当放慢我方士兵被击毙的速度。只要落点的中心是停在队伍中央的就没问题。炮弹的飞行速度很理想，也没有什么抛物线要算，指哪打哪。最后只需要跑回阵地就行了，全速跑，路上会遇到三处我方士兵即将遭到处决的场面，这时只要冲过去杀一个人就算是阻止了，然后马上离开战斗往下一个地点跑，抓紧时间就行。



RETURN TO ABSTERGO（2012年12月12日）

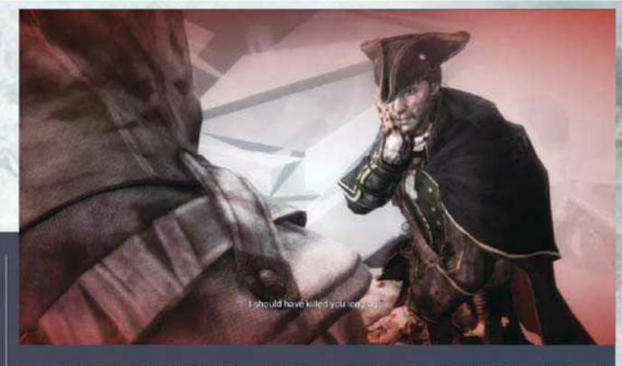
大摇大摆地走近公司大厅，放倒拦路的警卫，走电梯上去。过场过后顺着玻璃旁边的东西往上爬，把往电梯通道下面看的敌人拖下去，跳上去解决剩下的。出电梯左转走进房间，接着一路屠杀，剧情过后追着疯子跑，来到大厅后先全灭掉警卫，然后爬到任意小房间的顶端，开启鹰眼，目标就站在某个小房间上方，杀死他。继续屠杀，有个妹子会帮忙开门。剧情过后按任意键使用伊甸之果，杀出去。回山洞后，记得我们之前探索到的地方吗，现在去把动力源安装上去，之后可以和同伴们说话，也可以直接回ANIMUS上。

刷熊 | 虽然错过了“熊区”，但游戏中还是能找到固定出熊的地方，例如JOHN'S TOWN（约翰镇）那一大片湖的东北侧，总有一只熊会在湖边喝水。这个位置相对比较靠近荒野通往农场的入口。

记忆片段11 SEQUENCE 11

任务名称	附加条件
BATTLE OF THE CHESAPEAKE（乞沙比克战役）	·用一边的一次大炮齐射摧毁三艘船。·用射击弹药库的方式摧毁两艘护卫舰。·用防御反击杀五名敌人。
LEE'S LAST STAND（李的背水一战）	·三分钟内到达信号塔。·去信号塔的路上不能被发现。·损失生命值不能超过百分之五十。

海战开始后最大的难点是附加条件，其他都好说，要求用一边的炮台在一次开火中击沉三艘船，这个只可能拿小船来赚名额，因为大船一炮根本就搞不定。最佳的机会是开场的时候，建议往敌人船队中央冲，尽量把我方的船只往右边挤一点，不然都被它干掉了，快冲到船堆中时把大炮提前蓄好，别松手，调整为半速然后扭舵（按住LB键往左推摇杆），需要同时按住好几个键，看准时机再开火否则只是徒劳。这里所说的好时机是三艘船都进入射程，而且还不能叠在一起，否则所有的炮火都会被其中一艘拦下来，需要一点运气，如果错过这个时机或者小船都被自己的同伴给打死了，就读取存盘点。第二部分的海战先打着，出现的新附加条件暂时不管，等三艘护卫舰登场的特写镜头出现后，这时可以看到其中一艘的弱点被白框给标了出来，用旋转枪准确点爆。剩下的两艘得自己去把弱点打出来，可以远距离开炮，不过万一打过了就会直接把目标击沉，如果可以的话，去用船身撞护卫舰，这样很容易把弱点给"刮"出来，撞的时候就可以用旋转枪一直瞄着，瞄准框一变红就松手。还可以横过船身，猛击敌人船头。我们还剩下两艘船，也就是两次机会，要是发现情况不妙还是早点读取上一存盘点的好。最后我方的船被废了，靠近敌人的船，并排停下，登船。落地先使用防反杀五个敌人，在这个数字达成前千万不要杀船长，注意防反的时候若是触发了环境杀人（例如踢下水）有时不会被算在内，因此要确定系统判定这个条件完成了再杀船长，不然后悔都来不及。



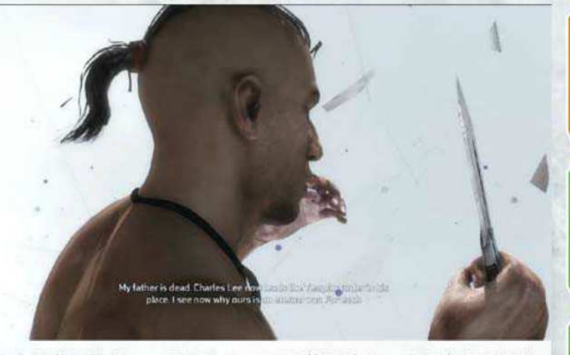
去地下道，接下来要一边赶时间一边潜入。把井口的敌人拉下来，从右手边上房顶，然后沿着右边的一排房子跑，左边有个敌人会看到我们，用毒镖飞死他。到达右下方可以看到第一个稻草车的位置，别跳下去，从左前方的树上跳到对面的房顶上，到信号塔旁边的稻草车那里再跳下去，等一个巡逻兵走过来，弄死，确认后方的巡逻兵没有看这边后翻出来。爬塔的时候最好选背面以免被看到，这里速度要快，别让下面的敌人触发警报。最后要和老爹决斗，康纳此时失去战斗力，不能好好打，只能在防御攻击后用场景里的东西来对老爹造成伤害，战斗的时候会有"蜘蛛网"提示，木桶、酒瓶都可以拿来用。

记忆片段12 SEQUENCE 12

任务名称	附加条件
LAID TO REST（从此安息）	·杀死正规军不能超过十五人。·逃离船只前不能进入战斗状态。·杀死船长。
CHASING LEE（追逐李）	·与查尔斯的距离不能超过五十米。·追逐中不能推任何人。·不能被火烧到。

附加条件是杀人不超过十五名，空手放倒也算杀，要想推进主线一开始的十三个是必杀的，到后面基本就只剩一个额外的杀人名额了。游泳到目标所在的地方，沿着外侧慢慢地爬，这里如果读取存档点一次居然能让在船头巡逻的一名敌人消失，下楼梯从右边的缺口跳到窗边偷听。接下来往右边走，把那个站在边缘不动的敌人拉下水，后面就一定不能再杀人了。继续往右又有一个人站在边缘，不过等会他会走到另一头，趁机去窗边偷听，利用好木堆因为那个巡逻兵还会回来的。窃听结束后千万不要掉进水里，否则这一段记忆就会结束，要想达成附加条件就要重打。趁这个巡逻兵走到另一侧，马上跟到船长附近，用箱子做掩护，送一个毒镖给船长，然后躲着等其毒发，确定其死亡后，再跳入水中，杀人数刚好十五。

去波士顿，收集到线索后去找查尔斯，上房顶开鹰眼找，接近后会触发追逐战，附加要求有些麻烦，一步步来，而且必须一口气达成，中间是没有存盘点的，路上躲避的重点是拦路的士兵，必须绕开，不然一定会被他们推倒。一开始跑几步就从左边下去，这样右边的什么爆炸桶根本就不用管，笔直跑，要上去的时候往左一点，不然会被右边的士兵推倒，下一组士兵从右边绕，再下一组是从左边的货物上跳过，然后查尔斯会左转，一到可以左转的地方就马上转弯从下层走，不要撞到路人，中间有船可以跳到对面去。进入失火的船，先走右边往左跳，木架垮掉后走右侧，然后一直追，中途不要按跳跃键以免出现误操作，后面就没什么火的干扰了，追到最后就是胜利。剧情过后去把使命完成。





2012年12月20日

之前的动力源全部安装完毕的话，这时候去大门处把钥匙装上去，欣赏结局。

尾声 EPILOGUE

去荒野，先回村子再去纽约，依次把剩下的主线任务都触发，下面会开始轴心植入的教学，这个内容必须联网才能使用，不过玩家可以暂时把它放到一边，去完成其他分支和收集。



多人模式

MULTIPLAYER

规则和新要素

RULES AND NEW ELEMENT

基本规则

在基本规则方面，本作的变化不太，但各方面精细了很多，系统内容还在逐步充实。本次多人模式的入门教学是分步来的，阶段性分得非常好，没玩过系列多人模式的玩家在进入多人模式后千万不要跳过教学。由于教学引导得很细致，还有中文版，因此这里就简单阐述一下规则。玩家在游戏中有两个身分：追捕者和目标。玩家作为追捕者的时候，需要做的就是找到目标并将其杀死。在多人模式里，每个地图都被系统扔满了NPC，而玩家就那么几个，许多NPC跟玩家选择的角色长得一模一样（还有玩家可以发动相应能力把身边的NPC变成自己的样子），为了成功找到自己的目标，就需要借助罗盘和屏幕右上角目标提示的帮助。

罗盘能显示目标所在的距离，以及观察玩家的角色是否能够看到自己的目标。罗盘平时的亮光比较弱，罗盘的亮光在哪边就证明目标在哪个方向，玩家离目标越近，罗盘的亮光区域就会变宽，直到填满整个罗盘，证明目标就在身边不远的位置。如果罗盘变成高亮状态，证明玩家所选角色现在所处的位置与目标之间是没有遮挡的（可能在面前，也可能在背后），玩家需要主动转动视角将其找到。部分模式中没有罗盘。目标提示的作用主要是告诉玩家自己的目标长什么样子，目标头像的外层一圈平时是灰色的，在目标出现时会亮起，这个原理跟罗盘的高亮完全一致。目标头像下方有一个蓝色的槽，这个槽主要是给玩家的刺杀提供额外的加分或奖励，玩家能看到目标后，也就是头像外框高亮后，玩家的行动低调，那么这个槽就会持续增加，直到全满，这时刺杀玩家能获得高分。反之，如果玩家在目标面前各种奔跑和推搡，那么这个槽就会减，这时即使杀死目标也得不了什么高分。高调行动得太过分的话还会完全进入暴露状态，系统会把追捕者的位置直接提示给被刺杀的玩家。另外，如果有多个目标需要刺杀，可以按十字键来切换罗盘和提示显示的目标（大头像右侧有很多小头像）。

作为目标的时候，玩家处于明显的劣势，正面交锋几乎不可能赢，因为目标只能打晕追捕者，不能将其杀死，而且如果打晕和刺杀的指令同时出（不考虑网速问题），那么死的一定是目标，追捕者顶多被干扰，稍微失去几秒钟的行动力。目标在行动中必须保持低调，混进与自己长得一样的人群里，或者自己创造些相对安全的区域来躲藏，目标高调得太过分同样会被系统提示给追捕者，追捕者此时只要迅速按下锁定键就追不丢了（目标与角色之间有遮挡的超过一定时间锁定会自动失效）。想判断追捕者是否已经接近自己，就仔细听耳语的声音。



新要素



在基本规则中，新要素就是“耳语”。耳语无疑是对目标的绝佳提示，这总算是给了处于绝对劣势的目标一些提示。当作为目标的玩家听到耳语的时候，证明追捕者已经离自己很近，需要赶紧逃跑或者立刻辨认谁比较像是来杀自己的。个人认为这项新要素很有必要，因为追捕者有大把的提示来寻找目标，而目标对于自己的追捕者一无所知，也没有提示，辨认全靠个人能力，现在总算是有个参考的依据了，不错。

在成绩的结算方面，前三名或者获胜的队伍会有特写，系统还会选出一些表现优异的玩家并配上帅气的动画，展示给其他玩家，鼓励玩家继续努力。另外，本作还有增加挑衅动作，按十字键使用，在准备画面可以拼命挑衅。组队战中，由队长选择完角色也有特殊动作，比如两位大叔面对面对视之类的。本作的刺杀动作也有增加不少，还有利用到场景互动的。

除此之外，多人模式还有不少数据资料，其中当属ABSTERGO STORY（ABSTERGO故事）里面的内容与圣殿骑士相关故事联系最大，这些影像的解锁需要玩家在多人模式中满足一定的条件，对圣殿骑士黑历史感兴趣的玩家不要错过。

LIMITED MODE（限制模式）

限制模式也算是本作的一个新名词吧！本作的多人模式战斗是连接到育碧的服务器进行的，因此就出现了这么一种情况，玩家有网络连接，可以顺利登上LIVE，进入LIVE卖场毫不费力，但可能进入多人模式后显示无法连上育碧服务器，这时就会进入所谓的限制模式。

在限制模式下，玩家基本不能使用多人模式的内容，唯独可以游玩的是离线的狼群模式，不过这个是纯粹的游玩，锻炼技巧熟悉地图用，不能获得任何经验值和刺杀数据（狼群模式限定的成就在这个模式下可以解）。另外，在限制模式下玩家还可以查看ANIMUS资料库中的各项信息（就像是融入游戏的电子书）。

模式介绍

INTRODUCTIONS FOR EACH MODE

WOLFPACK（狼群）

狼群是本作多人新引入的联机合作模式，玩家们需要在有限的时间内刺杀系统指定的NPC目标，该模式中每个地图共分为二十五个阶段。玩家刺杀目标会累计分数，达到一定的分数会自动进入下一阶段，每进入下一个阶段都会补充一定的时间，如果时间结束，那么游戏也会结束，只有通过全部二十五个阶段才算是完整地完成了狼群模式。在一些阶段中，系统会提供一些额外目标给玩家刺杀，他们头上一般都顶着“加多少秒”的提示，因此不要放过任何一个额外目标。在每个阶段的刺杀中，屏幕左边还会出现附加要求的提示，完成的话玩家会获得额外的分数加成，不过没有完成也不会有什么损失。

狼群模式强调合作，因为大家一起行动的时候获得的加成会多，每个人的表现在狼群模式中都相当重要，因为NPC目标们会警惕所有玩家的行动，而玩家要想在这个模式走得更远，就必须保证每次刺杀都能获得高分，这就要求刺杀过程隐秘，刺杀技巧好，如果队友之间默契且技巧娴熟，杀死三四组目标就可以轻松到达第五阶段以上。反过来，如果有玩家在NPC目标面前乱跑乱跳，会引发目标警惕或者扔道具逃

两种货币 这次的多人模式有两种货币，一种是大家正常游戏即可获得的ABSTERGO钱币，在玩家档案中显示为白色。另一种则是黄色的货币，中文版称之为博学者之币，这种货币是“侵入ABSTERGO系统的黑客”提供的，所以货币的标志是ABSTERGO公司的标志倒过来。

跑，这样暴露后再追杀获得的分数肯定是不高的。喜欢仓促下手不讲策略配合的玩家给队伍带来的影响是深远的，因为NPC目标全部是站在一起的，一个玩家仓促下手刺杀目标，会直接导致其他NPC开始主动打晕身边的玩家，这就使得其他玩家不得不在鲁莽的队友进行刺杀后也被迫下手杀目标，局面混乱不说，还得不了什么高分。另外，由于目标都是站在一起的，因此众人杀死目标后，可以拼命对不是被自己杀死的目标进行GROUND FINISH（补刀），往他们身上狂踢来赚取积分。

离线的狼群模式不影响玩家获得“到达第十阶段”的成就，但无法获得经验值，因此要想快速升级，还是得在线和大家一起玩。



DEATHMATCH（死斗）



DEATHMATCH属于FREE FOR ALL（自由模式），也就是个人战。这个模式下没有罗盘，玩家被限制在了地图很小的一片区域中，在刺杀系统指定目标的同时，躲避自己追捕者的追杀。由于地图小，几个玩家看几眼就眼熟了，而且谁追谁看得也很清楚，属于节奏比较快的模式。

WANTED（悬赏）

WANTED是本作经典的模式之一，属于FREE FOR ALL，这个模式下玩家们从刺杀系统指定的目标开始起家，追求高刺杀分数。获得分数越高的玩家在房间中的排名就会越高，这名玩家同时也会被多名玩家刺杀。在这个模式中，杀死目标的数量并不重要，重要的是刺杀得分。

ASSASSNATE（暗杀）

ASSASSNATE是惟一一个可以玩家自主选择刺杀目标的模式，属于FREE FOR ALL。游戏开始后，所有的玩家都没有刺杀契约，玩家需要根据其他人物的行动，来判断谁可能是玩家，然后只需要简单将其锁定，刺杀契约就会成立，接下来要做的就是将其杀死。不过在刺杀的过程中要小心，其他的玩家很可能因为你的刺杀动作而认出你，并将你指定为目标。

DOMINATION（雄霸天下）

DOMINATION就是我们熟悉的区域占领模式，属于TEAM OBJECTIVES（队伍目标模式）。每局游戏开始后，地图上会出现三个无人控制的区域，我方队员走进这个区域一段时间后，这个区域就会被我方控制。双方队伍各自有了自己的区域后，屏幕中央的进度条就会开始走，两个队伍的进度条呈此消彼长状，同时占领两个区域的小队，对己方进度条的增长能起到更大作用。当玩家进入对方的控制区域，自己就会变成目标，对手走近我方的控制区域，我们就会成为追捕者。占领区域的方式为持续在这个区域内待上一段时间。当已经被我方占领的区域遭到对方的侵入时，我方占领区域的图标外围会出现小红圈，当红圈长满区域就会被夺走，必须尽快赶回去并杀死侵入者。双方的控制区内进入敌人的时候，系统都会给予提示。

MANHUNT（全面追杀）

系列经典的组队战，两队轮流进行刺杀。作为追捕者的一方要找出躲藏在地图里的敌队队员，将他们杀死并获取高分。作为目标的一方，也就是躲藏的一方，要尽可能地低调，因为对于躲藏的一方来说，加分的方法是按照你的躲藏行为来算的，团队一起躲藏有特殊加成。最后成绩结算是看两回合下来两方的总分，机会均等，就看大家怎么配合。

ARTIFACT ASSAULT（神器之战）

ARTIFACT ASSAULT是夺宝模式，属于TEAM OBJECTIVES。这个模式的地图被分成两大区域，在己方区域就是追捕者，去敌方区域就会成为目标。玩家要做的是去敌方总部把宝物偷走，并带回己方总部，同时还要防止己方的宝物被敌方偷走。如果宝物被对方的队员偷走，就要赶紧去追杀，将其杀死后宝物会自动回到己方总部。但如果敌人成功逃回自己的总部，那么就算对方积分。在到达时限前，偷到敌方宝物最多的队伍获胜。这是最容易出现平局的模式。

SIMPLE DEATHMATCH（单纯死斗）

不能使用任何技能的DEATHMATCH，大家都凭着自己的技巧来杀人，可以排除高等级玩家用彪悍的技能欺负低等级玩家的情况。SIMPLE DEATHMATCH地图相对比较小，适合系列多人模式的新手玩家和不喜欢依赖技能的达人玩家，不过这两种人的类型明显是相冲突的，所以这也是一个关于虐人与被虐的模式。SIMPLE DEATHMATCH在搜索中被单独归类。



全成就获得指南

ACHIEVEMENTS GUIDE

与本作所包含的内容相比较，全成就的时间并不算太长，而且主要是集中在单机这一块，其中最有挑战性的就是全记忆片段百分之百和下棋的成就，部分记忆可能要多尝试几次才能完成附加条件，而下棋的成就由于是我们不熟悉的老玩法，而且成就中要求战胜的对手AI难度高，因此可能需要一定的运气。本作多人模式的成就设定也不难，类似《兄弟会》的满级和各种刺杀条件苛刻限制的成就不会再有。

大家在一周目游戏的时候，尽可能的将主线记忆片段的附加条件都满足，只留下一两个日后达成更为简单的或者实在是过不去的，等通关后角色能力和装备还有自己的操作更娴熟了再说，对于各个协会的挑战最好也是先看一眼大概，它们之中有不少在打主线的时候就能完成。其他分支尽量多做，特别是农场分支，至于海战的分支可以先放着，等把船升级满再说，收集可以只捡顺便的。如果担心游戏热度过后，玩多人模式的人会少，拿到游戏后可以先把多人模式的成就都取得，反正这个模式里我们的身分是圣殿骑士的培训成员之一，故事情节和角色形象都不会剧透。

成就数量	1000G/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	80G/5个
全成就时间	45小时以上
有无会错过的成就	无
有无影响成就获得的秘技	有（ANIMUS HACKS的启用会导致成就无法获得）
有无成就BUG	有，但已通过补丁修复（An Extraordinary Man）



Rude Awakening 10点
成就说明 重新回到ANIMUS。
取得方法 剧情成就，不会错过。

No Good Deed Goes Unpunished 20点
成就说明 打开神殿大门。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Mystery Guest 20点
成就说明 完成记忆片段1和记忆片段2。
取得方法 剧情成就，不会错过。

How D'ya Like Them Apples 20点
成就说明 完成记忆片段3。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Heroes are Born 20点
成就说明 完成记忆片段4。
取得方法 剧情成就，不会错过。



The Day the Templars Cried 20点
成就说明 完成记忆片段5。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Tea is for Englishmen 20点
成就说明 完成记忆片段6。
取得方法 剧情成就，不会错过。



The Whites of Their Eyes 20点
成就说明 完成记忆片段7。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Caged Wolf 20点
成就说明 完成记忆片段8。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Two if by Sea 20点
成就说明 完成记忆片段9。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Grim Expectations 20点
成就说明 完成记忆片段10。
取得方法 剧情成就，不会错过。





Difficult End 20点
成就说明 完成记忆片段11。
取得方法 剧情成就，不会错过。

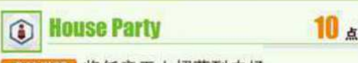
The Sum of Truth 50点
成就说明 完成记忆片段12。
取得方法 剧情成就，不会错过。

Perfectionist 50点
成就说明 主线记忆同步率100%。
取得方法 前文的攻略就是冲着百分之百的要求去的，大家参考攻略即可。

An Extraordinary Man 10点
成就说明 完成农场工人的百科全书。
取得方法 这个原本是有成就BUG的，但随后育碧放出了更新补丁。原本的BUG症状是康纳已经通过观察记录了所有工人的行为，完成了百科全书，但成就并未解开。要想解开这个成就，就得先让农场的员工全部到齐，建议完成了农场的全部分支任务后再开始，这样才能确保扫描有效。在农场中到达工人们的身边，按LT使用精确瞄准把视角的准星移动到他们身上（距离要近），屏幕的右上角就会出现提示，工人的这个动作就会系统被记录下来（无效人物和已扫描过的动作不会重复记录），在地图菜单的进行中的任务里是可以查看详细进度的。工人们需要被扫描的动作有三种，一般来讲有效的动作都是能够体现他们身分特色的，比如医生需要扫描的三种动作分别是看书，查看种植的药草，在路中央给农场居民看病。起初大家可以在进出农场的时候顺便查看，刻意要完成的话得等，因为工人们并不会在一个白天把事情弄完，晚上还要睡觉，差哪个人的可以在他家门口等到天亮，等他开始行动就跟着即可。部分工人住得离中心区域比较远，接近目标到一定距离地图上才会出现名字。最后还要多说一句，如果有与工人之间的特殊对话没有触发完毕，那么最好全部触发了，否则他们有可能一直处在等待触发对话的状态，这样就无法对其正常生活的状态进行扫描。



Patent Not Pending 10点
成就说明 用完成富兰克林年鉴得到的配方做一件东西。
取得方法 收集到一本年鉴的四页残页就会解锁一个对应的制作物品配方，去农场账本进行制作就行，通过收集年鉴获得的配方日后必须全部做出来。



House Party 10点
成就说明 将任意工人招募到农场。
取得方法 初期随便做一个农场分支即可，到处都是收人的。



A Complete Set 20点
成就说明 将全部工人招募到农场。
取得方法 完成全部农场分支的过程中自动达成。

Original Gamer 20点
成就说明 在农场玩赢FANORONA（迁棋），MORRIS（莫里斯），BOWLS（滚球）这三个小游戏。
取得方法 农场的BOWLS对手等级不高，很好解决，但FANORONA和MORRIS都是专家级，非常要命，这两种棋的规则在前文已有说明，本期的光盘中也有附上参考录像，供各位参考，解锁这个成就需要运气的支持，希望大家早日战胜狡猾无比的电脑。除此之外，还有一种办法，就是大家去网上找一下这两个棋游戏的模拟器，然后用AI战AI。最后还要说一句，农场地区有两个玩BOWLS的地方，铃之前在港口附近玩的滚球，还在这里赢了NPC五百块钱，可是最后在战胜FANORONA和MORRIS的NPC后成就并未解开，之后本人赶紧去农场中央第二处玩BOWLS的地方，又在那里赢了一局，成就才最终解开。



Bring Down the House 20点
成就说明 完成Fort Wolcott的宝藏任务。
取得方法 收集装饰品并交给相应NPC，宝藏任务就会逐步解锁，这是第一个解锁的宝藏任务。

Kidd Gloves 30点
成就说明 完成OAK ISLAND的宝藏任务。
取得方法 这是宝藏任务的最后一个，完成这个的前提自然是集齐全部装饰品。

All Washed Up 40点
成就说明 完成全部圣殿骑士海战任务。
取得方法 完成即可获得。



Entrepreneur, not Pirate! 20点
成就说明 完成全部武装船合约。
取得方法 完成即可获得。

Tumblehome 10点
成就说明 为战船升级。
取得方法 在任意港口的账本上购买任意一项升级。



By Invitation Only 20点
成就说明 收到加入任意协会的邀请。
取得方法 正常游玩本作一定会解开的成就，如果遇到困难可以参考前文系统部分的“协会”相关内容



In Good Standing 30点

成就说明 完成任意协会的全部挑战。

取得方法 完成一个协会的全部挑战就行，具体请参考前文系统部分的“协会”相关内容。

Man of the People 20点

成就说明 解放波士顿或纽约的全部区域。

取得方法 完成一个城市的解放任务。

Monopoly Man 10点

成就说明 派马车运送货物到波士顿、纽约、荒野。

取得方法 要想把马车派出去，首先得拜访过相应区域的商店才行，波士顿和纽约的商店好说，但位于荒野的三个商店需要玩家主动去寻找，找到一个就可以派马车去了。



Blowing in the Wind 20点

成就说明 找到富兰克林的一本年鉴的全部四页残页。

取得方法 找齐一本就行，不过为了达成其他成就的解锁条件，全部年鉴残页的收集是必须的。

Completionist 50点

成就说明 将全部记忆片段的同步率达成100%。

取得方法 最耗时的一个成就，它的要求包括：1.完成全部主线记忆及其附加要求；2.完成全部协会的分支任务和挑战；3.完成全部解放任务，并让全部刺客手下达到最高的十一级；4.完成全部宝箱、年鉴、羽毛、装饰品、要塞任务、地下通道、市民任务，其中市民任务包括送信、刺杀、寻找货物；5.完成全部圣殿骑士海战任务、武装船合约任务、宝藏任务。6.完成全部农场任务，且制作出全部收集富兰克林的年鉴所获得的配方。7.购买战船的全部升级。8.购买商店里的全部武器。以上有附加条件的任务全部要完成。

以上要求中的对应项目在前文的系统和攻略部分均有讲解。如果大家想在游戏中查看自己的进度，只需要调出暂停菜单，即可在显示记忆片段同步率的那一项中查看明细，对并任意有附加要求的记忆片段进行重新挑战。至于正在进行中的协会挑战、寻找货物等分支的明细，在地图菜单中就能够查看到。另外，在做大部分跟市民有互动的分支任务时，都务必听他们把话说完，确保系统记录。

分支任务的附加条件绝大多数都不困难，惟有“通过打中弱点来炸毁三艘船”这个要求非常棘手，那是武装船合约分支的最后一个任务的附加要求。这个场景风浪巨大，敌人火力猛，在击中这三艘船之前还要大一些杂鱼，即使是重新挑战也破坏节奏。弱点在敌人的船头，有玩家提议用旋转枪一直打到船头弱点出现，但这个方法并不好用，耗时长容易被敌人击沉。这里个人推荐的方法是，先切换成锁链炮，把三艘船全部打瘫，这样当我们的战船驶入他们攻击范围时还是会遭到攻击，但已经比之前好很多了。接下来要做的就是频繁躲避敌人的攻击，开到敌人战船的船头正前方去，用自己侧面的大炮齐射船头（只打船头，用最普通的炮弹），差不多两三次就能轰出弱点，瞄准解决就行。这个过程可能耗时稍微长点，但是绝对稳妥，因为只打船头很难把对手击沉，即使你的战船是完全升级过的。

两个购买的要求虽然要花去大笔的钱，但实际上并不需要玩家额外做太多工作，刺客手下把任务全部做完再加上之前有的没的那些积蓄，买战船的全部升级足够了。至于武器的钱，游戏快完美后开宝箱或者随意做几笔生意就能赚回来（后期农场配方可以做出各种值钱的东西），平时别乱浪费钱就行。

Multitasking 20点

成就说明 全部记忆片段的总同步率达成50%。

取得方法 百分之五十的要求比较基本。

Spit Roast 20点

成就说明 用步枪一次刺杀两人。

取得方法 步枪的刺杀和其他武器不同，它是“竖”着来的，即一次穿透两个敌人，如果在游戏中没有顺便达成这个要求，那么就在通关后来到纽约城左上方通往荒野区域的出口处。背对这个出口，左前方建筑物前面放着一排步枪，随便拿起一个，去左边两个落单的士兵跟前，站在他们的侧面调整角度，直到两个人身上同时出现高亮的白色锁定框，按刺杀键即可。

Circus Act 10点

成就说明 用一发炮弹杀死十五名士兵。

取得方法 记忆片段10的第三段主线记忆中，需要用大炮射击红衣。战斗刚开始的时候会有大批红衣聚集在后方，直接一炮轰过去即可。

Predator 10点

成就说明 用绳标吊死五名士兵。

取得方法 一定得用消耗绳标的方法将士兵吊死才算数，慢慢拖过来勒死的不算，在树枝上很好出这一招。

Prince of Thieves 10点

成就说明 在不杀死任何护送人员的前提下偷一辆马车。

取得方法 在荒野中遭遇马车后，立刻切换成空手状态再冲过去，将所有卫兵全部放倒再偷马车就能解锁，这个过程中只需要注意别开枪，也别夺过武器把敌人给杀了，一定要空手。

Whit's fur ye'll no go by ye! 10点

成就说明 使用肉盾来防御住枪队的攻击五次。

取得方法 第一次使用肉盾时系统有贴心的教学，可以在成功后不停读取存盘点直到成就解锁，也可以在游戏中自然达成。

Jager Bomb 20点

成就说明 将通缉度提升到最高等级后杀死十名为JAGER兵种的敌人。

取得方法 红衣阵营和爱国者阵营的JAGER兵种长得不一样，他们平时很少见，但一旦玩家的通缉度全满（三级），基本就是几步路一个JAGER，他们穿得豪华，明显比其他杂鱼官高，而且平时不常见，因此相当好认。为了确保成就解开，最好是在一次通缉度状态全满状态就完成这个指标，因为死亡后玩家的通缉度会自动清空。另外，由于格斗者第三阶段的挑战里有“夺取JAGER的武器，并用他们自己的武器将其杀死十次”的要求，因此在和JAGER对抗的时候尽量用这个方法，以节约时间。

Magna cum Laude 20点

成就说明 让一名刺客手下达到刺客头衔（十一级）。

取得方法 一名刺客达到十一级就行了，由于刺客手下去做任务赚钱多多，获得的经验值可观，因此这个很容易达成。

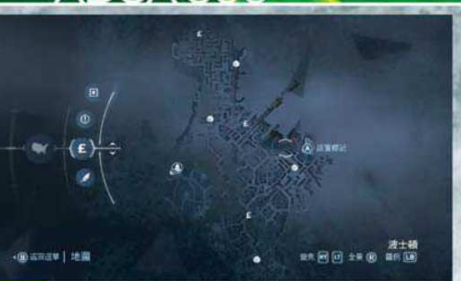
Coureur des Bois 10点

成就说明 将任意无损的动物皮出售给每一家商店。

取得方法 这里所说的商店不包括那种移动的马车，只算那种有自己门面的店铺。波士顿、纽约、荒野各有三家商店，共有九家。其中纽约的三家店、波士顿的两家店通过登上观察点就能自动找到（在波士顿的第一家店买东西还是剧情需要），但波士顿剩下的一家和荒野的三家全部要自己寻找并进入，各商店的具体位置如下图所示。每家店卖一张未受损的皮就行了，任意动物的都可以。







Eye Witness 10点

成就说明 目击食肉动物杀死一名敌人。

取得方法 在荒野中猎杀动物时，这个场景还是挺容易撞见的，当然这个是指整个正常游戏的过程中遇到两三次。能解决掉敌人的动物有BEAR（熊）、BOBCAT（山猫）、COUGAR（美洲狮）、WOLF（狼）。荒野里的巡逻兵很多，特别是前期还有要塞没有拿下的时候，例如荒野左上角的BLACK CREEK（黑溪）区域附近的要塞，那里是本人第一次找到BOBCAT的位置，然后在那里围观了一个敌人被咬死。如果后期玩家的狩猎地图完整了，或者自己对哪里会出现食肉动物有一定了解，可以主动去那里寻找机会。不过大部分情况下都不会发展到这一步，荒野的树林里系统布置了不少零散的敌人，游戏过程中遇到的几率确实不低，特别是找羽毛、狩猎、做狩猎分支的时候。

Fin 30点

成就说明 完成尾声的全部任务。

取得方法 制作成员表播放完毕，玩家可以扮演康纳继续游戏，此时地图上会出现新的主线任务提示，挨个去一下就行了，全部完成后成就自动解锁，同时还会进入轴心植入的教学。

ABSTERGO Entertainment 10点

成就说明 玩家等级达到二十级。（多人模式）

取得方法 因为狼群模式（WOLFPACK）的引入，本作的二十级变得非常好拿。如果你不喜欢刺客的多人模式，那么可以直接进入线上公开的狼群模式，与其他玩家一起杀NPC，死赖在房间里不走，一直打到级别满足要求就行了。

Hunter/Killer 20点

成就说明 狼群模式中达到一张地图进度的第十段。（多人模式）

取得方法 这个就算你处于“限制模式（LIMITED MODE）”也能达成，只要选择离线的狼群模式，自己一个人杀到任意地图的第十段，或者在和其他玩家一起游玩线上狼群模式的时候达到第十段，到达立马解锁。

Winning Team 20点

成就说明 一场团队模式比赛结束时处在胜利的一方。（多人模式）

取得方法 这个只需要任意进去打一场组队战，祈祷队伍胜利就行了，有玩家表示平局一样可以解锁这个成就。

Personalized 10点

成就说明 自定义多人模式的徽章和角色。（多人模式）

取得方法 进入多人模式的菜单后，按LB和RB键即可切换各种选项。解锁这个成就需要自定义自己的档案，进入多人后随便打几盘，升哪怕一级也好，然后就去自定义自己的徽章，因为这一项基本不用花钱。自定义角色最起码得有大几百块钱，大部分的角色自定义部件都有等级要求，如果玩家对多人的探索仅限于全成就，那么就到了二十级再给自己的角色买东西。如果着急的话，角色脸上的涂装图案就比较便宜，等级要求也不高，满足要求就买了并装备上去。

The Truth Will Out 20点

成就说明 解锁一段ABSTERGO的特殊影像。（多人模式）

取得方法 多人模式的主菜单里有个“ABSTERGO故事（ABSTERGO STORY）”的选项，这个项目里是ABSTERGO公司的一些影像，或者说是诸多影像的“表”和“里”。要想解锁这个成就，我们只需要解锁一段特殊的影像即可。这个影像的解锁要求是完成两项挑战。第一项挑战是完成二十五次MULTI KILL（多重刺杀），这个在狼群模式里是非常好解，这个模式里大部分情况下要刺杀的NPC都是站在一起的，在目标旁边等队友过来，一起杀目标就可以了，稍微会玩一点的人都知道要这么做，就算队友不会玩，他动手了你马上也动手就行。第二项挑战是完成二十次空中落杀，也是在狼群模式中获得，每次杀NPC目标前先爬到旁边的箱子上方，再锁定目标并完成空中落杀就行，只要不是楼梯或者斜坡，稍微有一定高度差的位置都能轻松发动空中落杀。两项挑战达成后成就自动解锁。

Daddy Dearest 20点

成就说明 完成现代部分THE STADIUM: MMA NIGHT章节。

取得方法 剧情成就，不会错过。

Criss Cross 20点

成就说明 完成现代部分MODERN TOWER章节。

取得方法 剧情成就，不会错过。

The End is Nigh 20点

成就说明 完成现代部分RETURN TO ABSTERGO章节。

取得方法 剧情成就，不会错过。

Head in the Cloud 20点

成就说明 找到ANIMUS中的全部轴心。

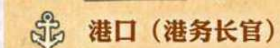
取得方法 轴心一共有十二个，一开始就给了三个，找到剩下的就行了。将尾声完成了，大家完全不必急着去找轴心，连着LIVE做放心做支线，找收集，这样其余轴心的大致区域基本就会被侦测到，最后只需要通过埋设其他轴心的方式将它们全部找出来即可，前文系统部分有方法解说。

地图查阅指南

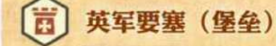
本作的全部收集品地图在游戏中都可以买到，不过它们价格不菲，除非是后期极为宽裕的情况，否则是不可能有资金一次买齐的，铃建议各位先买装饰品（老独脚小饰物）的地图，这样好尽快解锁宝藏任务，去这些宝藏任务地点的时候还能拿到额外的宝箱，里面有许多钱（这些宝箱不算在宝箱收集的要求里）。后文的地图部分包括了荒野、波士顿、纽约、农场四个部分的地图，还收录了波士顿和纽约地下道那迷宫般的地图和图案解谜的答案。最后祝大家早日达成全成就。

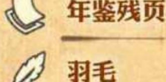
LEGEND

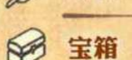
快速移动点





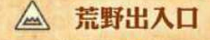


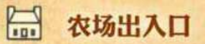














The Davenport
HOMESTEAD



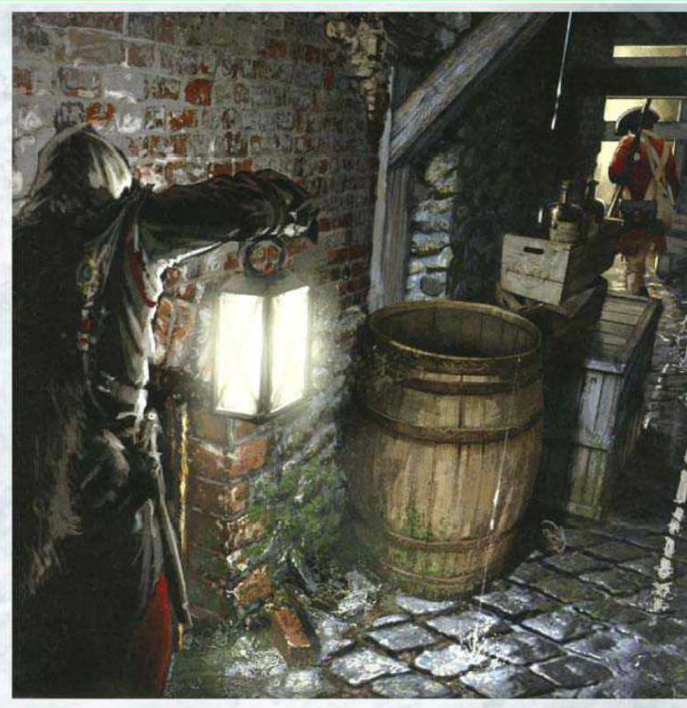

A PLAN
OF THE CITY
OF
NEW YORK.



The TOWN of
BOSTON
IN
New England


FRONTIER
NY





地下道图案解谜答案

注：解谜答案请配合后文的地下通道地图查阅。

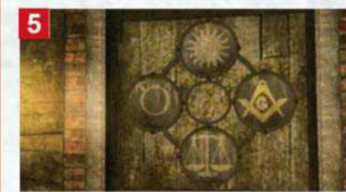
数字编号	名称
	波士顿
1	D.CROWM COFFEE HOUSE（皇冠咖啡屋）
2	H.SOUTH COMMONS（南方公地）
3	J.BOSTON GATE（波士顿大门）
	纽约
4	F.NORTH DUTCH CHURCH（北荷兰教堂）
5	H.ST PAUL'S CHAPEL（圣保罗礼拜堂）
6	I.TRINITY CHURCH（三一教堂）







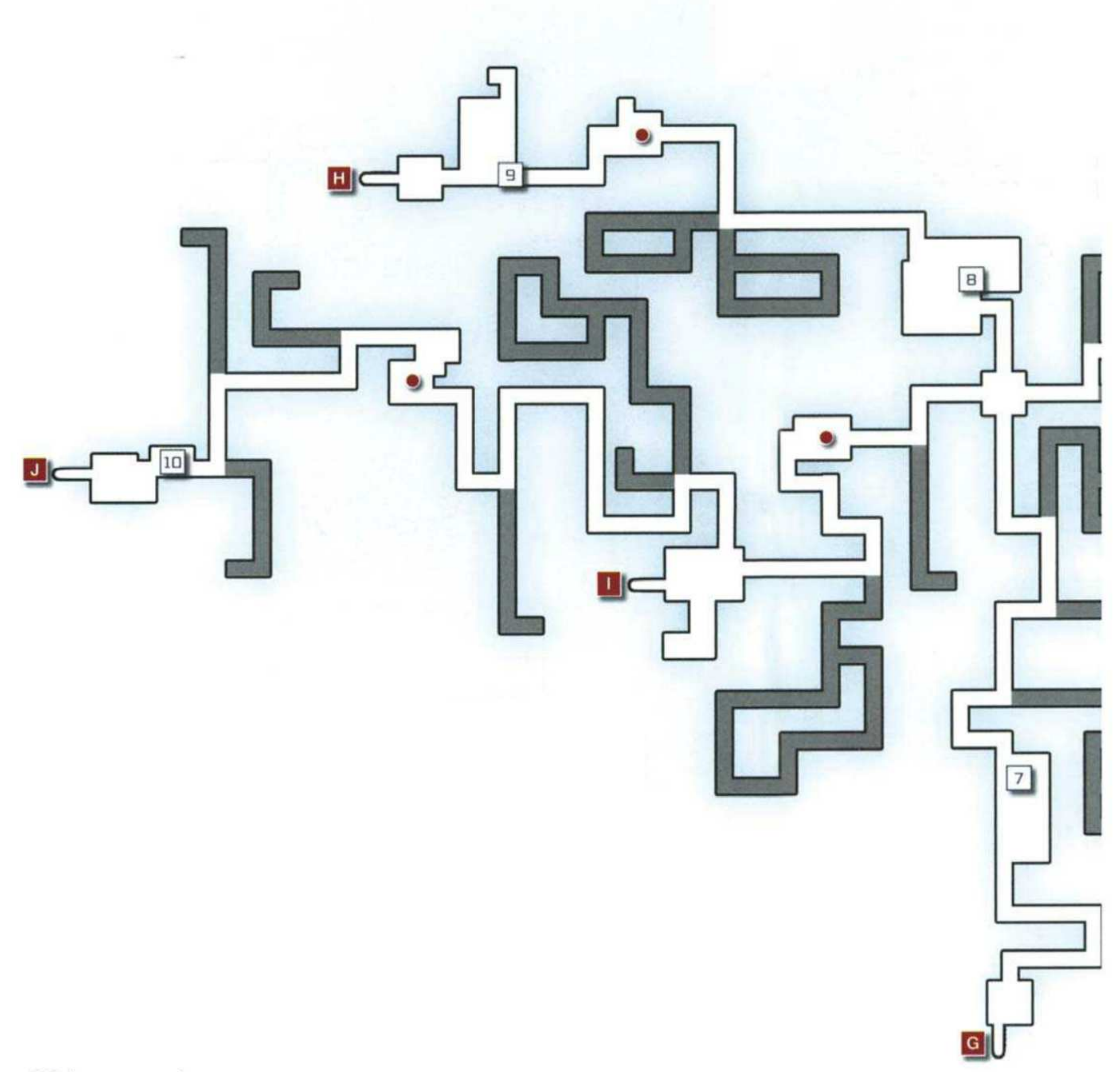


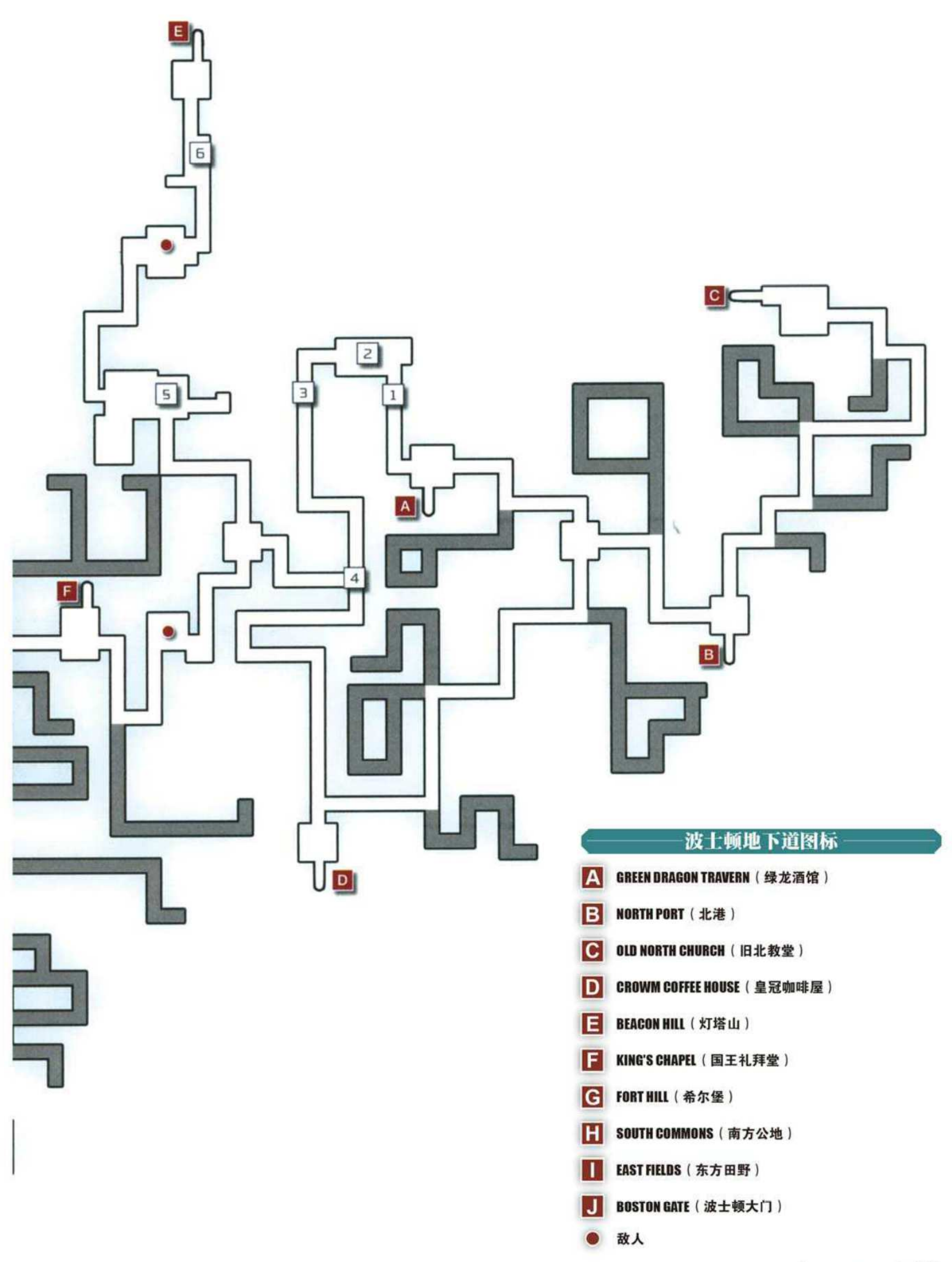


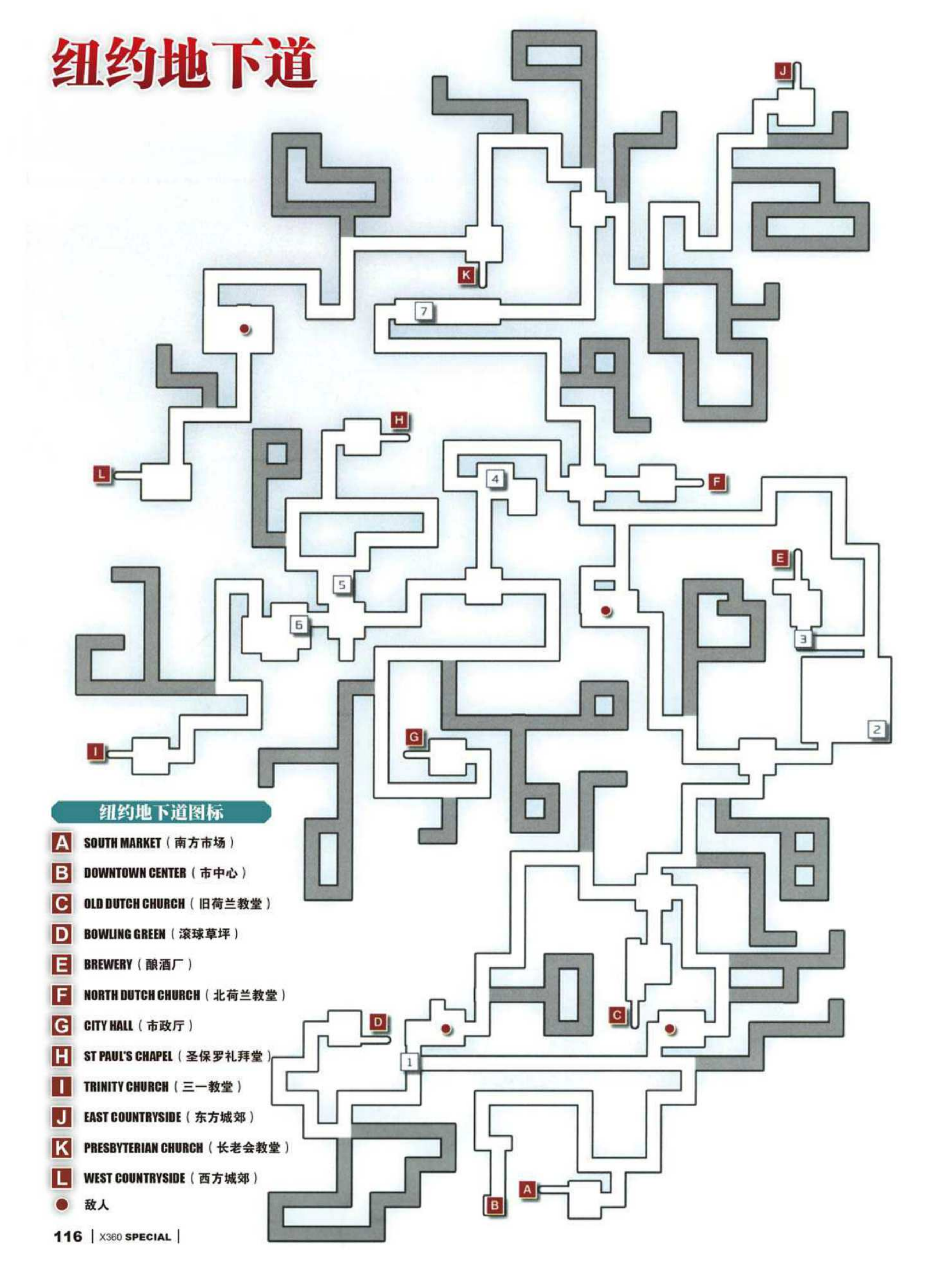




波士顿地下道




E
6
C
2
5
3
1
A
4
F
B
D
波士顿地下道图标
A GREEN DRAGON TRAVERN（绿龙酒馆）
B NORTH PORT（北港）
C OLD NORTH CHURCH（旧北教堂）
D CROWM COFFEE HOUSE（皇冠咖啡屋）
E BEACON HILL（灯塔山）
F KING'S CHAPEL（国王礼拜堂）
G FORT HILL（希尔堡）
H SOUTH COMMONS（南方公地）
I EAST FIELDS（东方田野）
J BOSTON GATE（波士顿大门）
敌人


纽约地下道
J
K
7
H
L
F
4
E
5
6
3
G
2
I
D
C
1
A
B
纽约地下道图标
A SOUTH MARKET（南方市场）
B DOWNTOWN CENTER（市中心）
C OLD DUTCH CHURCH（旧荷兰教堂）
D BOWLING GREEN（滚球草坪）
E BREWERY（酿酒厂）
F NORTH DUTCH CHURCH（北荷兰教堂）
G CITY HALL（市政厅）
H ST PAUL'S CHAPEL（圣保罗礼拜堂）
I TRINITY CHURCH（三一教堂）
J EAST COUNTRYSIDE（东方城郊）
K PRESBYTERIAN CHURCH（长老会教堂）
L WEST COUNTRYSIDE（西方城郊）
● 敌人


DEAD OR ALIVE 5
高节奏的攻防战可以说是系列的特色之一，因此如何在各种距离里处理好立回便是影响胜负的关键。大家不要被出招表里数量庞大的招式迷惑了，实战中能派上用场的其实并不多，本次专辑上的攻略主要为（动机不纯的）初级～中级者讲解一下对战时角色常用、实用的核心招式以及基础的立回方式，另外也会列出各种起手的体型限定连段供大家参考。如果被对手打得不知所措，可以参考一下每个角色最后一部分的角色对策噢！
文 狼来了 美编 心の永恒
死或生5
Koei Tecmo
格斗
X360
Dead or Alive 5
日版
2012年9月27日
1～2人
7800日元
无对应周边
对应玩家年龄：17岁以上

系统剖析

入门知识

数字代表的方向，请看电脑键盘右边九宫格上的方向，文中没有专门说明的都以自己在1P的位置为准。

游戏中的指令	对应的X360按键
P（拳击）	Y
K（足技）	B
H（防御）	X
T或H+P（投技）	A或X+Y
P+K（重拳）	LB
H+K（重脚）	RT
P+K+H（组队战时换人键）	RB
挑衅	自由设定

默认键位对照

注：所有按键包括组合键位在内都可以根据玩家的喜好自行设置。

画面解说

①血槽 ②剩余时间 ③状态信息 ④招式数据（默认下为关闭） ⑤当前得分 ⑥当前关卡数



基础知识入门

招式的阅读

出招表中指令遵循的规则是，方向键跟着它后面的按键指令，举



个例子，将PP6PP2K分解出来就是P、P、6P、P、2K，在输入完6P后方向键要迅速回中，否则可能会变成其他的招式，另外在输入6P和2K时，要同时输入6和P、2和K的指令，不可以输入6后再输入P，这样是无法成功使出目标招式的；而指令中以＋号连接的两个键表示同时按下，比如P+K就是同时按下P和K，投技一般以T表示而不是H+P。

段位

和其他格斗游戏一样，《DOA5》中的打击段位分为上段、中段、下段，段位的差异用途主要在于打破对手的防御，我们可以在出招表中通过招式指令上的箭头来了解该招的段位。作为系列的特色，返技也和打击技一样拥有对应上中下的三个段位，只有在对手使用相应段位的打击技时输入对应段位的返技，才能成功反击，否则依然会被对手的招式命中，因此熟悉对手招式的段位是取胜的关键。此外系列发展至今，返技的回报远没有以往作品中的大，这也表示使用返技的风险相对变大了许多，胡乱使用只会给予对方更多重创自己的机会。其中上段技可以蹲下躲过、下段技要蹲下才能防住等基础问题都是老生常谈了，这里不再赘述。

剪刀石头布的相克系统



系列的特色系统之一，简单来说就是打击技克制投技、投技克制返技、返技克制打击技，如果遵循这个系统以克制对手当前动作的招式命中对方，那么就会诱发名为"Hi Counter"的系统。

进攻反击

进攻反击（Offensive Hold）简称OH，可以理解为特殊的返技，游戏中只有部分角色拥有该种属性的招式。这种招式从出招方法上来说倾向于投技，不过它同时拥有返技和投技的性能。比如我方使用了OH，而对方正在使用打击技，那么我方会以



OH自带的返技将对手打倒。注意OH在相克系统中属于返技，所以遇到投技时会被对手打出Hi Counter。

破招系统

Counter简称CH，也就是我们俗称的破招，简单来说就是当对手出招时我方以更快的招式命中还处在出招状态中的对手，又或者是在侧移中被对手命中等情况下就会触发CH，与一般的格斗游戏不同，"《DOA》系列"中存在两种CH，它们是一般的Counter以及Hi Counter，前者的伤害是原来的125%，后者则是150%。除了伤害外，这两种CH都具有改变原本招式性能的效果，但基本上只限于打击技，比如原本无法浮空的招式在CH命中时能直接将对手浮空，有鉴于此，如果胡乱使用投技被对手的打击技打出Hi Counter，后果将不堪设想。

Critical相关

Critical（会心）在本作中得以进化，如果以带有会心属性的打击系招式（如霞的8P/K）命中对方，对手会立即进入一段短暂的无防备时间，这段时间我们称之为Critical Stun（眩晕），玩家可以在血槽的下方看到这一串文字。处于眩晕状态中的角色无法移动和防御，此时受到的所有攻击都属于连段，期间可以在允许的时机里使用返技（除坐在地上的晕眩状态外）来强制解除眩晕状态，又或者是连续转动方向键来解除眩晕，另外经过一段时间后也会自动解除。部分不带会心属性的招式，如果打出了CH或者Hi Counter，那么也会将对手打成眩晕状态，当然浮空技或者在CH后会直接浮空的招式除外。

眩晕中如果受到一般攻击的追击，会维持晕眩状态直到超过了临界状态后自身才会被任何的打击技吹飞，临界状态有固定的数值，如果以一般的会心属性招式命中，那么临界上限是28、CH是35、Hi Counter是42，我们可以在练习模式中打开详细数据来看到这项设定，一般的对战中也可以显示这项数据，只不过因为显示框占用的位置较大，可能会在视觉上影响双方的对战。

如果持续对地面中处于晕眩状态的对手输出，当会心的数值接近临界点的时候，受创方血槽下方的Critical Stun字样会出现红色闪烁的状态，在详细数据界面看到的情况是Critical数值变成红色，此时如果用一般的攻击继续进攻使数值超过临界点，那么受创方会被直接吹飞；而使用带有"会心炸裂"属性的招式命中对手，那么就会触发本作的新系统——Critical Burst（会心炸裂，简称CB），被打成会心炸裂状态的角色将进入无法进行任何行动的状态，此时受到任何攻击都会

TIPS 由于游戏中自带中文，因此攻略中略去了模式介绍的部分，玩家可以通过主菜单下方的信息栏来了解当前光标停留之处的各模式内容。如果在选择言语的界面中没有找到中文，那么可以先按Y键重置设置，接着就可以看到中文的选项了。

立即被吹飞或浮空，进攻方如果想取得较大的回报，除了可以将对手挑空后打浮空连段外，更直接的做法是直接来一发PB技。“利用会心属性的招式或CH将对手打成眩晕状态→一般地面连段累积临界数值→CB→PB”是本作的核心连段思路。



从上面的叙述可以看出进入眩晕状态时自己是相当被动的，虽然可以通过返技或转动方向键来恢复，但后者的恢复速度较慢，前者则有可能会对手猜到故意放弃连段转而用投技来克制返技取得更大的回报。所以一旦被打成眩晕状态后，切忌立即使用返技，建议玩家一边观察对手的动向一边转动摇杆解除状态，如果非常熟悉对手的连携套路或者能对对手使用的招式段位作出快速的反应时，才考虑使用返技。

威力爆击

威力爆击（Power Blow，简称PB）是本作新加入的进攻系统，当自己的体力下降到50%以下时，血槽会闪烁红光，在该状态下以出招表中带有威力爆击字样的招式蓄力后使出并命中对手，就能触发威力爆击。接着角色会在特写镜头下以固定的招式攻击对手，然后玩家可以在短暂的瞬间里通过输入方向键的←或→（可多次输入）来选择将对手吹飞的位置，如果将对手吹飞至场景内允许互动的障碍物上，还会追加一段短暂的特写并给予对手更多的伤害，其中粉红色显示的物体表示允许互动，而橙黄色的物体则表示玩家当前选定的互动对象。

PB技在一灯对局中只能使用一次，成功命中对手后血槽的闪烁就会消失。相比起极高的伤害，准备时间长、准备动作明显以及会被对手的返技反击或者被对手侧移躲过后反击都是PB技的弱点，因此一般会在对手进入CB的无防备状态后再以此招来下血。



场景互动

场景互动（Dynamic attraction）也是系列的特色之一，也称为危险要素，只要以吹飞技将对手轰至指定的地方，一般是场景的边缘、墙壁或场景中的障碍物如石柱、变电箱等等就能触发该系统，它的主要作用是给受创的一方追加额外的伤害，如果受创方体力不足的话会直接K.O，另外在场景的边缘触发时还会由原本的场景切换到下一个地方。

本作还有名为落崖攻防的场景互动系统，在个别场地中将对手吹飞到边缘时，被打的一方会被轰出场外，此时被打方可以按P键来暂时性地攀附在场景边缘来避免直接从高处掉落的伤害，接着双方会进入一个猜拳的状态，进攻方可以输入投技的T键或打击系的P/K键来追加伤害，相反攀附在边缘的一方也可以输入T/P/K来抵抗，如果抵抗的一方输入了与进攻方相同的指令，那么会转守为攻对进攻方发动落崖追击，反之则会受到进攻方的落崖追击。其中打击系追击的伤害不高，而投技的追击则有着较高的伤害。



受身与起身技

被对手的招式吹飞后，在落地前连打T键就能在接触地面后立即翻滚受身，这样做的好处是不会受到对手的倒地追击，同时不给予对手太多的时间来靠近并压起身，但要注意被部分招式命中后是无法立即受身的。

如果没有及时受身，那么角色会进入倒地状态，如此一来将面临被对手压起身的不利局面，这种情况下倒地方就可以考虑在原地起身的同时输入K键来发动附带无敌时间的起身踢，起身踢有不输入任何方向和输入2方向的两种段位，虽然可以籍此来打破对手的压起身节奏，但假如对手已经猜到倒地方要使用起身踢，又或者是看到倒地方的起身踢动作出现后再反应过来，无论哪种情况都可以直接用对应的返技给予倒地方更大的伤害，因此起身时的行动不宜太多单调。



投技相关

首先需要说明的是投技无法对处于受创硬直状态中的对手造成判定，投技一般分为对手正面站立、正面蹲下、背向站立以及背向蹲下这4种，其中背向的两种在实战中触发的机会不多。投技除了用来破防外，更是对付对手返技的大杀器，成功对处于返技状态的对手使用投技，对手不单止无法拆解，更会触发Hi Counter，但因为会被打击技克制，所以不可滥用。系列中存在投技连携（Combo Throw），只有极小部分的投技连携是无法在过程中拆解的，比如隼龙的经典招式饭纲落。

此外投技还分为三大类，分别是不带方向的普通投（5帧左右的发生、可以被拆投，比如T）、单方向的投技（7帧以上发生，一般不能被拆解，如6T）、指令投（12帧以上的发生，不能被拆解，伤害极高，如霞的33T）。这里说一下使用投技的时机：1. 对手防御不敢乱动时；2. 将对手打成眩晕等对手使用返技时；3. 确反时，防住对手的招式后，如果使用比对手的硬直时间要短的投技，不仅能确定投到对手，对手还无法拆解，举个例子，防住对手的招式后对手的硬直-10，此时我们只要用发生在9帧以下的投技，就能对其进行投技确反，简称确投。

和其他格斗游戏不同的是，发生再快的投技，遇到打击技时也会完全无效，举个简单的例子，当我们用5帧的投技投对手时，对手同时使用了8帧的打击技，结果就是我方被对手的打击技打成Hi Counter的状态。

收集要素

角色解锁 & 隐藏要素

角色&其他要素	出现条件
晶	完成故事模式中的“心之章”
莎菈	完成故事模式中的“蒂娜之章”
元福	完成故事模式中的“艾勒特之章”
陈佩	累计获得100个称号
Alpha-152	累计获得300个称号
全角色的系统音	在练习模式中完成对应角色的出招指令训练，其中晶、莎菈、陈佩和Alpha-152没有系统音
各模式的高难度	完成现有的最高难度后就会自动开启更上一级的难度，完成Master难度后会追加隐藏的Legend难度
场景“LAB”	完成故事模式中的所有章节

全角色中英文姓名对照 霞（Kasumi）、布莱德王（Brad Wong）、米拉（Mila）、海莲娜（Helena）、心（Kokoro）、海曼（Bayman）、克丽丝蒂（Christie）、里格（Rig）、李强（Jann Lee）、札克（Zack）、绫音（Ayane）、隼龙（Ryu Hayabusa）

服装相关

任何角色打通一次街机、时间竞速或生存模式（单人、组队、难度不限）就可以取得该角色的一套服装，但要注意同一个角色无法在同一个模式的同一难度下取得第二套服装，另外可以刷出来的服装不包括任何免费或付费的DLC，下面给出每个角色的服装数量供读者参考，注意服装总数包含了默认的服装在内，绝大部分角色的默认服装都为两套，比如霞的服装总数为6件，实际需要刷的服装就是6-2=4件，而像莎菈这种比较特殊的角色，单机下只有默认的2件。

霞=6件	艾勒特=5件
布莱德王=5件	蒂娜=7件
米拉=6件	里莎=7件
海莲娜=5件	晶=2件
心=6件	Alpha-152=3件
海曼5=件	莎菈=2件
克丽丝蒂=6件	巴斯=4件
里格=4件	丽凤=8件
李强=5件	瞳=6件
札克4=件	疾风=4件
绫音=6件	元福=2件
隼龙=4件	陈佩=2件

快速刷服装

建议玩家刷街机和时间竞速模式里的组队战，难度方面从最简单的开始往上刷，因为组队战中只有P1可以取得服装，P2不行，所以选人时要先选想取得服装的角色，然后再选自己比较擅长的角色。选择组队战而不是单人战的原因是，单人战有8场，每场还必须打两灯，加上单人战时只能选择一名也许你不太懂的角色来使用，相比起只有5场战斗以及可以用P2擅长角色进行对战的组队战来说效率较低。

举个例子，比如疾风只有两件衣服要拿，那么就将最低难度的街机和时间竞速模式各打一遍就能集齐所有的衣服了，而像丽凤这种有6件衣服的角色，就分别打一遍这两个模式中的前面三个难度即可全数入手。

其中有3件服装的取得条件比较特殊，也是游戏中入手难度最高的服装，它们分别是：

蒂娜（泳装）：用任意角色打通Legend难度的单人街机模式，不能接关。

克丽丝蒂（泳装）：用任意角色打通Legend难度的单人时间竞速模式，不能接关。

里莎（泳装）：用任意角色干掉Legend难度的单人生存模式中的100人。



这里推荐大家选择丽凤，利用她的1P+K能凹死各种难度的CPU，1P+K的攻击距离较远且可以蓄力，蓄力后不仅能改变招式的发生时间，还能增加伤害，是对付CPU的神招。

改变服装外观

绝大部分角色都可以通过在选人时输入固定的按键来改变服装的外观，可以改变的内容包括以下三大类：

1. 改变发型、摘下帽子：选定角色后在选择衣服时长按LB或RB然后再按A键确定

2. 戴上/拿下眼镜：选定角色后在选择衣服时长按方向键←或→然后再按A键确定，此项为女性限定，陈佩、莎菈没有眼镜。

3. 改变部分衣物（内衣裤）的颜色：选定角色后在选择衣服时按X或Y或Y+A，又或者配合LT/RT键长按后再选取衣服等。

如果成功改变了服装的外观，在确定衣服的时候系统音会有所变化。这里给出一些笔者试验出来的外观，还有更多的组合





等着玩家去尝试。注意，C是服装（Costume）的缩写，比方C2就是表示该角色的第二套服装，此外发型、眼镜以及内衣颜色等要素是可以同时改变的，假如我在选取霞时输入了LB/RB+←+X，那么就等于选取了散发、戴眼镜并改变了内衣颜色的她。

角色	外观变化
霞	散发(LB+A)辫子(RB+A)发带变蓝色(RT/LT+A)
	C5内衣颜色：粉红色边(A)白色(X)粉白条纹(Y)蓝底白点(Y+A)
	C6摘掉帽子(LB+A)辫子(RB+A)马尾(RT/LT+A)
	内衣颜色：粉红色(A)黄底白点(X)绿色(Y)白底樱桃(Y+A)
瞳	C1内衣颜色：黑色(A)白色(X)粉红色(Y)棕色肩带(Y+A)
	C3头巾换成发箍(LB+A)
	C4内衣颜色：橘色(A)黑色香蕉图案(X)蓝色格子(Y)红色+白色(Y+A)
	C5摘掉帽子(LB+A)
	C6摘掉帽子(LB+A)
心	改变发饰颜色(LB+A)
	C1内衣颜色：白色(A)黄白条纹(X)花色(Y)蓝底花样(Y+A)
	C4摘掉眼镜(←或→+A)
	内衣颜色：粉红色(A)黄白条纹(X)白底樱桃(Y)棕色蕾丝(Y+A)
	C5内衣颜色：黑色(A)紫色(X)黄色(Y)红色(Y+A)
	C6内衣颜色：白色(A)黄白条纹(X)花色(Y)蓝底花样(Y+A)
绫音	C3内衣颜色：白色(A)黑色(X)紫色(Y)蓝绿白条纹(Y+A)
	C4摘掉帽子(LB+A)
	内衣颜色：白色(A)蓝白条纹(X)蓝底蝴蝶(Y)紫色(Y+A)
	C5内衣颜色：白色(A)粉红色(X)紫色(Y)蓝绿白条纹(Y+A)
	C6摘掉帽子(LB+A)
	内衣颜色：白色(A)蓝白条纹(X)蓝底蝴蝶(Y)紫色(Y+A)
丽凤	散发(LB+A)
	C1内衣颜色：白色红花(A)粉红色(X)方丽凤字样(Y)橘白条纹(Y+A)
	C2内衣颜色：白色蓝花(A)黄色(X)方丽凤字样(Y)橘白条纹(Y+A)
	C4内衣颜色：白色黄花(A)蓝色(X)方丽凤字样(Y)蓝白条纹(Y+A)
	C5摘掉帽子散发(LB+A)摘掉帽子辫发(RB+A)
	C6内衣颜色：白色粉红花(A)绿色(X)方丽凤字样(Y)蓝白条纹(Y+A)
	C8内衣颜色：黑色(A)方丽凤字样(X)黑色链条(Y)黑色蕾丝(Y+A)
海莲娜	散发(LB+A)
	C5内衣颜色：紫色(A)粉红色(X)肤色(Y)黑棕条纹(Y+A)
米拉	C1戴帽子(LB+A)贴上创可贴(RB+A)
	C2摘掉创可贴(LB+A)
	内衣颜色：黑色(A)粉红色(X)黑白格子(Y)VICTORIA字样(Y+A)
	C3贴上创可贴(LB+A)
	C4摘掉帽子(LB+A)贴上创可贴(RB+A)摘掉帽子贴上创可贴(RT/LT+A)
	C5摘掉帽子(LB+A)贴上创可贴(RB+A)摘掉帽子贴上创可贴(RT/LT+A)
	内衣颜色：黑色(A)粉红色(X)黑白格子(Y)VICTORIA字样(Y+A)
	C6摘掉毛斤(LB+A)贴上创可贴(RB+A)摘掉毛斤贴上创可贴(RT/LT+A)
蒂娜	C1摘掉帽子(LB+A)
	C2摘掉帽子(LB+A)
	C4内衣颜色：白色(A)黑色(X)粉红色(Y)黄底星星(Y+A)
	C6内衣颜色：白色(A)黑色(X)粉红色(Y)黄底星星(Y+A)
克莉丝汀	C1内衣脱掉(X)
	C2戴上帽子(LB+A)
	C4内衣颜色：紫色(A)黑色(X)白色(Y)红色(Y+A)
	C5内衣颜色：紫色(A)黑色(X)白色(Y)红色(Y+A)
里莎	C1摘掉面具(LB+A)
	C2摘掉面具(LB+A)
	C3摘掉眼镜(←或→+A)
	C4摘掉面具(LB+A)
	C5摘掉眼镜(←或→+A)
	C6摘掉眼镜(←或→+A)
	内衣颜色：黑色(A)白色(X)豹纹(Y)粉红色(Y+A)
艾勒特	C2摘掉帽子(LB+A)
李强	C1多上身配件(LB+A)
	C4少上身配件(LB+A)
巴斯	C1摘掉头巾(LB+A)
	C2摘掉头巾(LB+A)
	C3摘掉披风(LB+A)
	C4摘掉披风(LB+A)
海曼	C4摘掉帽子(LB+A)
元福	C1摘掉帽子(LB+A)
	C2摘掉帽子(LB+A)
莎菈	C2内衣颜色：黑色(A)斑马条纹(X)白色(Y)红白条纹(Y+A)

全角色中英文姓名对照 艾勒特（Eliot）、蒂娜（Tina）、里莎（Lisa）、晶（Akira）、莎菈（Sarah）、巴斯（Bass）
丽凤（Lei Fang）、瞳（Hitomi）、疾风（Hayate）、元福（Gen Fu）、陈佩（Pan Chen）

称号入手指南

若要解锁游戏中最后一个隐藏角色——Alpha-152，需要累计取得300个称号，基本上将故事模式打通并根据每场战斗前的提示完成任务，那么在完成故事模式时相信大家已经取得了100个以上的称号并顺利解锁陈佩。一般来说当称号的收集率达到25%左右时开始出现瓶颈，由于故事模式中的CPU时常会根据任务的内容而作出对应的行动来方便玩家达成，所以习惯了在故事模式中每打一场就跳几个称号的玩家也许在打完该模式后就找不到收集称号的方向，这里提供一些收集称号的心得，希望能对各位的收集之旅起到一定的帮助，在主菜单界面中可以按X键来查看当前取得的称号总数。

1. 务必将故事模式里每一个章节中的任务完成，难度较高如隼龙使用返技连携的任务可以放弃，敌人的血量不多不足以让我们完成任务时可以按下暂停选择再战，其他的任务基本都只要多尝试几次就能顺利通过，这是保证我们顺利取得300个称号的前提。

2. 每取得一个称号会增加0.2%的收集率，打完故事模式后收集率大概会在30%左右，而解锁Alpha-152要求收集率在57.2%。

3. 接着要说的是每个角色都可以简单取得的称号，它们共有7个，分别是：

①在练习模式中完成出招指令训练

②使用该角色一次

③取得该角色的全部服装（不含DLC）

④用该角色的威力爆击命中对手

⑤用该角色在落崖攻防中以打击技命中对手

⑥用该角色在落崖攻防中以投技命中对手

⑦用该角色令对手进入会心炸裂状态后再用威力爆击命中对手

4. 刷街机、时间竞速以及生存模式的单人战以及组队战，难度方面可以只打Rookie、Easy、Normal，如果有实力打过更上级的难度那自然是更好。期间可以顺便收集角色的服装，全角色的服装收集可以参考前一个部分中的说明。

5. 个别角色的服装入手条件较为苛刻，如蒂娜的泳装要求玩家用任意角色在不续关的前提下打通最高难度（Legend）的街机模式，这些服装不用勉强收集。为了不浪费时间，在刷一些简单的称号时先去主菜单的称号查询界面里核对一下是否已经取得该称号了吧。

6. 来到这一步，相信大家已经取得不少称号了，再来说说落崖攻防的部分，插上2P手柄选择对战模式，将对战局数调成1、体力上限调至最大，前者是为了在失误时可以快速地结束战斗然后重开，后者是为了达到容错率与时间消耗的完美比例，详见下一部分。注意只有1P可以拿称号，场地选可以触发落崖攻防的“SCRAMBLE”。战斗开始后让2P移动到落崖的边缘（黄色钢条附近），然后1P用威力爆击将2P打到钢条上令场景开始崩坏，虽然一开场就可以直接将2P吹飞至2P身后的变电箱令场景崩坏，但此法的弊端是需要等一段时间后场景才会倾斜进入可以诱发落崖攻防的状态，故不推荐。

场景崩坏后让2P背面靠近黄色钢条，1P再来一发PB技就能诱发落崖攻防了，此时玩家要控制2P连打P来抓住场景的边缘，与此同时1P连打P（打击）或T（投掷）就能完成对应的目标。完成目标后还可以顺势控制2P将1P打至红血状态，接着让1P发动一次PB技来取得PB技命中对手的称号。

7. 其实除了①和③外，其余的称号都可以在刷落崖攻防的时候一并取得，这里特别放出⑦的全角色简易触发连段，首先建议还是利用2P大法来节省时间，场地依旧是SCRAMBLE，另外每个角色的CB接PB时机不尽相同，需要花费一定的时间去掌握，这也是为什么将血量调至最大的原因。

角色	推荐连段
霞	4PP→4PP→P→6P+K（CB）→4P+K（PB）
布莱德王	3PP→KK→66P（CB）→4P+K（PB）
米拉	PPPP→PPPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
海莲娜	KKK→8P→7P（CB）→4P+K（PB）
心	6PP→6PP→7P（CB）→3P+K（PB）
海曼	PPP→PPP→7P（CB）→1P+K（PB）
克丽丝蒂	PPPPP→PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里格	KKK→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
李强	8PPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
札克	PPP→PPP→236K（CB）→1P+K（PB）
绫音	4K→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
隼龙	8P→PP→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
艾勒特	6K→PP→PP→1P+K（CB）→4P+K（PB）
蒂娜	PPP→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里莎	PKK→K→236K（CB）→4P+K（PB）
晶	8P→PP→PP→66P+K（CB）→1P+K（PB）
莎菈	KK→PPP→236P+K（CB）→1P+K（PB）
巴斯	6KK→K→3P+K（CB）→7P+K（PB）
丽凤	8P→PPP→236P（CB）→7P+K（PB）
瞳	8PKP→4PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
疾风	6PP→6PP→7P（CB）→1P+K（PB）
元福	6PPP→6PPP→3P+K（CB）→1P+K（PB）
陈佩	8P→PP→PP→66P（CB）→1P+K（PB）



8. 另外有一些称号会在刷全角色服装的时候自动取得，比如在Legend难度刷里莎的泳装时估计会失败多次，此时就可以顺带解开使用单个角色50、100次的称号。这里再列出部分可以利用2P大法来入手的称号供大家选择。

①站立防御100次

②蹲姿防御100次：推荐2P选用绫音这种拥有2P这种招式的角色

③挑衅100次：推荐用心，她有一个挑衅的动作是笑一下，整体动作很短

④成功使用投技100次：依旧推荐用心，4T的整体动作很短，但要注意动作结束后2P要按一下H来以正面面对1P

⑤线上对战1、10场

⑥储存10场录像回放

⑦拍照100张

⑧成功使用返技100次

⑨触发100次CB或PB

⑩受身100次

9. 完成以上的8个部分后如果还没有取得300个称号，那么就去称号列表里查询相对简单的称号来完成吧，祝大家早日解锁果冻霞。



人气角色实战攻略

游戏中的角色分为三类，打击系、投技系、返技系。打击系的角色在打击技的变化、威力、速度和性能上具有优势；投技系角色的投技速度比其他角色的同类投技均快1帧，威力上也往往更高；返技系角色拥有收招更快破绽更小的专家返技，而返技的威力更胜一筹。

实用招式推荐中的属性使用了简称，上中下分别表示上段、中段、下段，比如中P的意思就是该招是中段的P系攻击，而"强"则表示不能防御的招式，如强上K就是不能防御的上段K系；多段攻击中一般只依靠最后的一段判定来择对手，所以通常只列出最后一段攻击的伤害以及被防硬直；个别术语如OH、CB、PB等请参考前文的系统部分；连段部分中NH=Normal Hit（通常命中）、CH=Counter命中、HC=Hi Counter命中。



霞

角色概述

速度型打击系角色，拥有游戏中发生速度最快的9帧上段P和最快的11帧中段6P，并且还有中段通吃的特殊返，更有霧幻天神流特有的暴血中K专家返，236T鼓车自助式大投技也是她的强悍之处。霞擅长快速接近对手，然后以变化丰富的多段攻击令对手防不胜防。缺点是体重太轻，容易挨大型浮空连技，此外也没有足够快速的中段K攻击。近身战时因为自身招式的段数太多，容易出现空隙被对手以返技还击。另外她的高伤投技发生较慢，导致反击确投也不够强力，因此相比起自身那过人的进攻能力而言，巩固防守能力才是用好霞的关键。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	9	上P	10	-3
2P	12	下P	5	-4
6P	11	中P	18	-12
3P	16	下P	12	-10
3H	0	对中PK	0	–

霞的P、6P和2P都拥有游戏中同属性招式里最快的发生速度，对战时主要依靠发生快的打击技来压制住对手，然后再配合丰富的派生技来下对手的血。6P之后可以派生中段的6PK以及下段的6P2K，利用这个简单的二择就能给对手造成一定的压力。如果6PK是CH的情况命中，那么霞会有18帧的优势，接下来可以用3P、6K来追求CB→PB的高伤连段，又或者是直接以8K将对手挑空然后接6PK或PP7KP+K打连段。除了6P外，3P也是近战时不错的选择，虽然发生比同样在动作中处于蹲姿的2P要慢，但摸到CH后会直接让对方陷入眩晕状态，用来对付喜欢用上段攻击抢招的对手有奇效。对战中如果帧数上有劣势，除了利用返技来转守为攻外，也可以考虑侧移。投技方面，7帧的6T可以用来确反，回报高的236T可以在压制住对手后使用，而33T的发生虽然较慢（17帧），但有效距离远是它的优势。


▲用来凹招的1P在CH命中时会将对手打成眩晕状态，被防时的后续派生技也让对手不敢乱动。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	14	中K	24	-12
33K	16	中K	22	-11
66KK	16-28	中K中K	20	-3
4P+K	30～59	中P	28～48	-10
3H	0	对中PK	0	–

霞的过人之处在于近战时的丰富派生压制，中远距离时偶尔可以直接前冲来靠近对手，但是遇到擅长中距离牵制的对手时就需要谨慎行事。此时可以利用命中时会将对手浮空的33K来试探对手，出招后要注意确认命中状况，命中后即使接上后续连段不仅可以给予对手可观的伤害，紧接着还可以进入擅长的近距离战，被防时虽然-11帧，但是招式本身会将对手推开一段距离，因此基本上也不会被对手确反，假如对手没有使用返技来对策的意识，那就可以多加利用。66KK的第二段判定要在第一段攻击命中或被防时才可以派生，被防时只-3帧，命中的话可以用发生在21帧以下的招式对陷入眩晕状态的对手追击，推荐用3H+K→PKK7KP+K的连段，使用66K时要注意控制好距离不要让招式挥空。出招时带有一定后退回避性能的4P+K也是中距离时不错的选择，招式在蓄力的过程中可以通过侧移来取消动作。此外，9H和3H的返技用来对付喜欢利用中距离招式来牵制的对手有奇效，成功抵消掉对手的招式后可以直接瞬移到对手的背后施展高伤连段。


▲用4P+K迎击对手时，如果觉得招式挥空的话，就用侧移来取消吧。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→PP7K++K	8K→PP7KP+K	8K→7K
CH	8K→PKK7KP+K	8K→PKK7KP+K	8K→PP7KP+K
HC	8K→PKK7K6P+KKK	8K→PKK7KP+K	8K→PKK7KP+K
NH	236P→PKK7KP+K	236P→PKK7KP+K	236P→PP7KP+K
CH	236P→KK7K6P+K→PP6P6K	236P→PKK7K6P+KKK	236P→PKK7KP+K
HC	236P→KK7K6P+K→PP6P6K	236P→PKK7K6P+KKK	236P→PKK7K6P+KKK
NH	33P→背向PP7KP+K	33P→背向PP7KP+K	33P→背向P7KP+K
CH	33P→背向PKK7KP+K	33P→背向PKK7KP+K	33P→背向PKK7KP+K
HC	33P→背向PKK7K6P+KKK	33P→背向PKK7K6P+KKK	33P→背向PKK7KP+K
NH	33K→PP7KP+K	33K→PP7KP+K	33K→6PK
CH	33K→66KK7KP+K	33K→66KK7KP+K	33K→PP7KP+K
HC	33K→66KK7K6P+KKK	33K→66KK7K6P+KKK	33K→PP7K6P+KKK
NH	3H+K→PPPKP+K	3H+K→PPPKP+K	3H+K→4PKK
CH	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PP7KP+K
HC	3H+K→PKK7K6P+KKK	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PKK7KP+K

与霞对战时的要点


▲防住6P2K后不要犹豫，直接用蹲投确反吧。

和霞展开贴身攻防战时基本难以占得先机，尤其是她的P以及6P后的丰富派生令人防不胜防，因此熟悉派生的变化是取胜的关键之一，因为防住霞的派生技后她会出现较大的破绽，我方足以用投技对其进行确反。比如防住她的6P2K后会有12帧的时候来给我们使用2T或1T的蹲投，而防住PP2K后则可以用16帧的站立投技进行确反。假如不幸被她的6P CH命中，那么处于眩晕状态时要提防她接下来的招式，其中66KK的威胁最大，被这招追击成功的话那么免不了被后续的6P+K（CB技）带入会心炸裂的高伤连段，所幸66K的发生为16帧，虽然6P CH后以17帧以内的招式追击是确定连段，但霞的使用者本身需要一定的时间来确认6P的命中状况，所以只要她在6P CH后衔接66KK的操作上有1帧的犹豫，那么我们就可以用对中段K系的返技将66K截下来以避免受到霞的重创。另外，霞本身属于轻量级的体型，对战之前务必要将专用的体型限定连段掌握。



布莱德王

角色概述

变化型打击系角色，优势是拥有独立步、寝构（分为头靠近对手的头寝以及脚靠近对手的足寝）、背阵、倒立（分为正向/背向倒立）的架构，各种各样的变招很容易将对手玩弄于鼓掌之间。除了可以打乱对手的进攻节奏，其自身的高攻击力也让伤害输入有所保证。他的回避能力也是所有角色中居于首位的，不管是侧身回避还是后退式回避或者低身位回避，应有尽有。想用好老王，必须保持高度清醒，别看他打的是醉拳，玩家是一点也糊涂不得的。这个角色的缺点在于整体攻击速度偏慢，几乎是和投技系角色同个档次的速度。想要主动抢帧攻击是不现实的，肯定要一边回避对手的攻势一边反制对手。另外这个角色没有12帧的最大伤害投技，返技下血也不理想，全靠迷惑性的招式来下对手的血，需要使用者多花心思来研究配招套路。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
1K	17	下K	18	-10
蹲姿中K	12	中K-中K	7	-10
PP	12-10	上P-上P	12	-7
4T	12	上段投	0	+11
46P	15	中P	18	-7

布莱德的打击技普遍偏慢，近战时想抢招是不现实的，虽然部分招式有回避性能，但并不可靠，更多的是要求玩家有牢靠的防守基本功。好在他的避上段招式还算优秀，猜到对手要用上段或投技时可以用核心的1K转守为攻，



▲1K的避上段性能优秀，之后可以进入倒立或足寝构展开下一波的攻势。

另外防住对手的招式出现优势帧时，建议不要用投技确反而是用变化丰富的打击技打入多择，除非对手出现12帧以上的破绽足以让我们用4T来确反。以PP起始的后续派生连携、1K和最速的蹲姿中K是在帧数有利的情况下多择的主力招式，蹲姿中K可以用33回中K的方式输入。1K通常命中时无法将对手打成眩晕状态，所以一般用1K2K来追求更大的回报。1K2K被防时可以继续派生1K2K2K来择对手的下段，或者在1K2K被防后方向键迅速回中，然后用蹲姿中K来择中段，接下来无论招式是否命中都会自动入构，如果不想入构也可以在蹲姿中K被防后再次派生一次K来打对手乱动。PP也有着中下段位的简单二择路线，如果对手被打到不敢乱动，就可以考虑用46P及后续的连携派生来延伸出更多的变化，任意多择的途中，都可以故意放弃多择转而用投技破防。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66K	2	下K	26	-16
66P	2	中P	24	-6
33K	19	中K	27	-7
H+K	2	上K	26	-5
6H+K	25	中K	3	-3

在2H+K的尖端部分能扫到对手的距离是布莱德最为得意的距离，就算招式被对手防住也能顺势进入各种构再利用构中的招式来迷惑对手。当对手开始防备这招时，就可以考虑利用66K、66P、33K以及H+K和它的后续派生来突袭。下段的66K在通常命中时就能让对手进入眩晕状态，而且出招的过程中自身处于对上段免疫的低身位状态。中段的66P被防后会受到对



▲H+K2的假动作可以诱使对手的返技落空，接着以头寝中的K将对手打成眩晕状态。

手6帧投的确反，要适当控制使用频率。33K因为被防时也可以派生后续的招式，所以是相对安全的选择。H+K虽然是上段技，但被防时无确反、带有追向性能且可以派生出K和P的后续等都是它的优势所在，尤其是H+K→P+K和H+K2的入构方式极具迷惑性，再加上派生的时机可以在H+KKK这三段判定中里的任意一段当中，因此对手极难作出相应的对策。中距离时如果猜到对手要用下段的突进技，那么就可以利用出招时带有跳跃属性的6H+K以及9P来给对手一个惊喜，6H+K被防只有3帧劣势，9P后可以派生出P攻击，躲开对手的下段技还可以顺势起攻。假如对手使用中上段的突进技，带有后退回避性能的214P+K是不错的选择。

挑空技 & 体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	214P→1PPK	214P→1PPK	214P→1PPK
CH	214P→KK4→独立步P+K→背H+K	214P→KK4→独立步PPK	214P→46PPP
HC	214P→3KPP3KK	214P→KK4→独立步P+K→背H+K	214P→46P6PPP
NH	33K→背6KH+K	33K→背6KH+K	33K→背4PP
CH	33K→背6K4PP	33K→背6K4PP	33K→背6KH+K
HC	33K→背6K4PP	33K→背6K4PP	33K→背6KH+K
NH	足寝K→KK4→独立步PPK	足寝K→1KK2K	足寝K→1PPK
CH	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→1KK2K
HC	足寝K→3KPP3KK	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→46P6PPP
NH	头寝K→1PPK	头寝K后输入8→倒立中T	头寝K后输入8→倒立中T
CH	头寝K→3KPP7K	头寝K→KK4→独立步PPK	头寝K后输入8→倒立中T
HC	头寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	头寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	头寝K后输入8→倒立中T

与布莱德王对战时的要点

他的招式发生速度虽然不快，但发生后的判定较强，如果不小心被打成眩晕状态，那么相比起转动方向来恢复，直接在眩晕中使用返技会更为奏效，尤其是对上他常用的招式2H+KK，被第一段下段判定命中后无法恢复过来，此时用对上段K系的返技即可转守为攻。布莱德王在不少招式之后都会进入低身位的寝构，此时用打点低的招式来对付他会有不错的效果，尤其是当他在劣势帧入寝构时，我们可直接用蹲投或者发生快的下段技来和他抢招。其中比较特殊的是当他处于头部靠近我们的头寝时，一些打点不低的中段技也能对其产生判定，他的侧移能力并不出众，只要多用打点较低的招式就算没有追尾性能也足以对策他的寝构。防住他的所有下段派生技后都可以直接以蹲投确反，使用持有下段OH招式的角色时，注意不要太过依赖OH，因为布莱德王在本作中追加了在寝构中的K，该招的动作结束后他会处于站立状态，此时下段OH对其无效。泛用性较高的倒立构中H+K有两段判定，尽管看起来速度很快，其实只要防住第一段攻击，第二段攻击就直接用返技来应对。



▲头寝状态中的K是附带追尾性能的挑空技，因此看到布莱德王处于头寝构时切勿侧移。



米拉

角色概述

牵制型打击系角色，这个角色的设定非常特别，招式配置倾向于打击系角色，但是又有强力的OH，能够在近身缠斗中给对手极大的心理压力，随时被米拉扑倒可不是闹着玩的。各种强力的扑人之后如果能成功追击，可以造成极大的伤害。因为中段和下段返之后全都要靠手动追加连携来增加伤害，所以要用好米拉，就必须苦练扑人后的追加。缺点自然不必多说，如果对手作好了被扑倒后的对策，那么打击技平均伤害并不高的米拉，在伤害输出方面就要大打折扣了。



近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P6P	10-12	上P-中P	18	-11
PPP	10-8-11	上P-上P-中P	18	-11
PP6K	10-8-15	上P-上P-中K	22	-6
6PK	12-16	中P-中K	20	-5
P6PK	10-12-16	上P-中P-中K	20	-5

米拉在近距离的对战中因为缺乏性能特别出众的招式，所以给人的较为单调的感觉，通常是以小招来压制对手，然后再以移动投以及取消技来输出伤害。P是较为理想的牵制起手技，P6P、PPP、PPK再加上投技和移动投可以简单地实现破防。P6PK和PPPK这两种连携里的最后一段足技被防时都没有确反，作为牵制技而言较为优秀，P6PP和PPPP。PP6KT的后续派生具有一定的迷惑性，但派生时会有一定的空隙，不可滥用。6PK被防后只-5帧，也是近战时较为安全的选择。下段的1P用来对付一直站防的对手，招式本身有避上段和追向的性能，发生虽然不快但命中后会有极大的优势来为后续的攻势作铺垫。2KP在特定的场景里以CH命中对手后会有意想不到的效果。假如命中对手，还可以在有利的状态下继续以6P来打对手的乱动，或者直接用移动投破防，6P打出CH时可以用K进行安全的追击。如果想在帧数上取得较大的优势，可以考虑用



▲PPP是近战时的基本连携，配合PP6K后的投技取消等派生能有效地迷惑对手。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66K	18	中K	36	+3
66P	18	上P	28	+12
2H+K	23	下K	24	-13
背向2P	15	下P	5	-4
背向2K	19	下K	24	-14



▲将巴斯视作偶像的米拉，有着以偶像的名字来命名的强力招式66K

因为有着突击性能以及被防后占优势的招式，所以米拉在中远距离时的表现还算不错，主要的立回思路就是利用被防加帧的招式来一口气靠近对手，然后再在优势的情况下展开攻势。中段的66K是所有中距离招式里最为常用的一招，它的距离远，能直接将对手崩防并取得3帧的优势，之后自己会处于背向的状态，此时可以用背向的2P或2K来蹭对手的体力，如果对手敢抢招，就用背向的P或4P及后续的派生连携来打击对手，对手不敢乱动的话就用背向的移动投4KT来扑扑人。另一招常用的中距离突进技是66P，虽然同样可以崩防且崩防后有12帧的优势，但是招式本身会将对手推远，因此无法进行确定追击，另外由于是上段技，有可能被对手避上段的招式或侧移躲过后确反，所以需要与66K混合使用，66P→66P的套路不仅能给予对手压力，也能迫使对手向后移动一段距离。如果能将对手逼到版边，然后再以66P崩防，那么接下来可以用P进行确定的追击，接着可以顺势利用P的派生套路来进攻，因此对战开始后要有意识地将对手逼近死角。当对手开始利用侧移来防备66K和66P时，追向的2H+K就是在中距离时制裁对手的最佳选择。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	9K→P6PP→PPPP	9K→P6PP→PPPP	9K→PPP6P
CH	9K→6P→3PP6PP	9K→3PPKP	9K→3PPKP→对地投
HC	9K→6P→3PP6PP	9K→P6PP→P6P6P	9K→P6PP→PPPP
NH	KP→2K	KP→2K	KP→2K
CH	KP→3PPKP	KP→3PPKP	KP→3PP6PP
HC	KP→P6PP→P6P6P	KP→P6PP→P6P6P	KP→P6PP→6PP
NH	33P→P6PP→6PP	33P→P6PP→6PP	33P→6PP
CH	33P→6P→3PP6PP	33P→6P→3PP6PP	33P→3PPKP→对地投
HC	33P→P6PP→3PPK	33P→P6PP→P+K→对地投	33P→P6PP→6PP
NH	P+K→2K	P+K→2K	P+K→2K
CH	P+K→3PPKP	P+K→3PPKP	P+K→3PPKP
HC	P+K→6P→3PP6PP	P+K→6P→3PP6PP	P+K→6P→3PP6PP
NH	6H+K→P6P6P	6H+K→P6P6P	6H+K→2K
CH	6H+K→6P→3PP6PP	6H+K→P6PP→P6P6P	6H+K→3PPKP→对地投
HC	6H+K→P6PP→3PPK	6H+K→6P→3PP6PP	6H+K→P6PP→6PP

与米拉对战时的要点

米拉比较具有威胁的招式是各种移动投，反过来说只要对移动投的时机以及对应方法了如指掌的话，那么能大幅度地限制米拉的行动。中远距离通过侧移来躲开她的加帧突进技66K和66P时也要防备她的追向技2H+K。近战时尽量避免被她带入P起始的套路，压制米拉时如果有强力的中段牵制技，那么不妨多用，如此一来能有效降低被她侧移躲过上段然后以移动投来反击的几率，再者也可以用有追向性能的下段来限制她的行动，这种局势下她较难有机会使出发生不快的投技和OH。如果被米拉的侧移躲开我方的中上段攻击，那么就要做好被她的侧移移动投命中的准备，假如我方挥空招式后的硬直不大，可以直接用下段投来截击她。她的不少招式如3K后都可以取消打击技的动作转而用移动投进攻，因此在劣势的情况下要仔细观察她的动作，看到她取消的话同样可以用下段投来对策。



▲看到3KT的取消动作后立即输入蹲投的指令。

海莲娜



角色概述

变化型打击系角色，比起偏向力量的老王来说，高贵的海莲娜更着重于速度，对战中时常依靠快速的起手来为自己的仆步构作铺垫。华丽的招式可以打得对手眼花缭乱，超低身位的仆步低膝可以躲过一切不具有地面追击效果的中上段招式。但是由于不擅长横移，所以回避力略逊于老王，不过打击次数和攻击频率比老王更高，也就等于拥有了更强的牵制和压制能力。缺点依旧还是输出能力，她的整体攻击力都偏低，无论是打击、返技还是投技。因为招式的整体距离都偏短，所以遇到在距离上有优势的牵制型对手时会较为吃力。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP2K	11-13-24	上P-中P-下K	22	-9
4PPKK	15-16-20-23	中P-上P-中K-下K	7	-9
长按3方向P	13	中P	20	-13
3PPP	12-16-16	中P-上P-中P	22	-10
仆步构中6P	12	中P	12	-11

海莲娜在近战中主要以 PP 来试探对手，两段判定被防后以接下来的 PPP（中段）和 PP2K（下段）进行简单的二择。PP 命中后可以考虑用 PP4K 来将对手挑空打连段。长按 3 方向 P 的避上段性能非常优秀，长按 3 方向 PP 可以直接将对手挑空，如果第一段判定被防，那么就改用长按 3 方向 P4P 来减少被防后的硬直，此招被防 -4，不会受到对手的确反。4PPKK 也是立回时的常用招式，第一段判定有避上段性能，第三段的中 K 判定会将对手打成眩晕，4PP8K 同样可以使对方陷入眩晕状态，主要在对手有意识用返技来对付 4PPKK 中的第三段中 K 时使用。2KK 和 1PPK 都是不错的下段骚扰技，而对付侧移的对手则可以使用 6PP、3PPP 和前面提到的 1PPK。部分招式后会自动进入仆步构，构中除了对上段技免疫外，输入 22 后还能避开绝大部分的中段攻击，仆步中主要以 12 帧发生的 6P 和它的后续派生招式 6PPK 来牵制对手，构中 6K、P+K 和 66P 则用来将对手打成眩晕或浮空状态。优势帧进入仆步后害怕被继续压制的对手一般会选择返技来应对，此时就可以用构中的 T 来应对了，后续的连段要熟练掌握。



▲避上段性能优秀的中段技蹲3P，本作中的后续派生非常强力。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	28	-9
66K2	24	下K	23	-9
长按3方向P4P	13-16-4-6	中P×4	20-10-10-12	-4
背向66K2	18	下K	23	0
仆2K2	19	下K	22	-10



▲带有跳跃属性的突进连携66KPP，可以延迟输入的派生有效地限制了对手的行动。

海莲娜在中远距离缺乏有效的牵制技，因此一有机会就要以为数不多的突进技将距离控制在近身范围内。6P+K 是基本的中距离牵制技，被防时只有 5 帧的劣势，不过由于距离偏短，使用时最好辅以前冲来增加距离。前作中非常活跃的 66P 在本作中也有不错的表现，如果距离太近被防会出现 9 帧的确反，因此我们需要将距离控制在 66P 尖端触碰到对手的范围内，籍此来将劣势降为 -7 帧，对上非投技型的角色时不会受到确反。66KPP 是移动距离非常远的下段起始突进技，初段判定的途中附带跳跃属性且可以输入 2 方向来直接进入仆步构，第二段判定能打出会心。中距离时最为可靠的招式是在近战时同样活跃的长按 3 方向 P，出招时的大踏步令该招的有效距离非常远，性能可以参考上一部分。单发的上段技 H+K 可偶尔一用，追向且崩防加 7 帧都是它的优点。如果中距离时处于背向状态，可以用距离很远的下段 66K，招式结束时同样可以输入 2 方向来入仆步构。背向的 6P+K 与长按 3 方向 P4P 的性能相似，不过前者在出招时就附带跳跃属性，所以可以对对手的 OH 技免疫。假如只使用上述的几招，有可能会被对手抓习惯，因此还可以直接在中距离进入仆步构，然后利用构中对上段技免疫的性能直接突入到对手的面前，或者在原地使用 22（低膝）来躲开对手的突进中段技，然后对处于硬直状态中的对手进行确反，除此之外还可以用构中 2K 来骚扰对手。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	长按3方向P→236PKP	长按3方向P→236PKP	长按3方向P→3P4P
CH/HC	长按3方向P→4PPP	长按3方向P→4PPP	长按3方向P→236PKP
NH	7K→背4PP2PPK	7K→背P+K	7K→背6P
CH	7K→背4PP→背4PPP	7K→背4K→背4PP2PPK	7K→背4PP2PPK
HC	7K→背4P+K→背4K→背4PPP	7K→背4K→背4PP2PPK	7K→背4PP2PPK
NH	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→6P4PP
CH	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→长按3方向P4P
HC	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→长按3方向P4P
NH	P+K→长按3方向P4P	P+K→长按3方向P4P	P+K→2P
CH	P+K→236PKP	P+K→236PKP	P+K→长按3方向P4P
HC	P+K→236PKP	P+K→236PKP	P+K→236PKP
NH/CH/HC	仆中T→4PPK→8PP2P	仆中T→4PPK→8PP2P	仆中T→4PPK→9K

与海莲娜对战时的要点

被海莲娜压制的时候，虽然她的招式并不快，但当中不乏丰富的中下段派生，熟悉她的派生并防住中下段的招式是基本中的基本。首先要懂得处理她在部分连携结束时以下段 K 系进入仆步构的套路，比如最常见的 PP2K，如果被最后的下段命中，那么将面临劣势帧下被海莲娜进入仆步构展开多择的窘况，因此尽量做到目押然后防住。中距离或者在压制时要注意她的长按 3 方向 P，此招的突进距离和回避上段的性能都相当优秀，因为她的出招速度不算太快，所以多用中段技来立回是相当稳妥的。除了中下段的连携外，海莲娜的主要进攻方式就是利用仆步构中的招式来实现破防了，这也是为什么前面说多用中段立回的原因之一，仆步本身对上段免疫，还有可以躲过大部分中段技的特殊行动，为此我们需要作出相应的对策来避免陷入被动的局面。首先当她在劣势入仆步时我们一定要及时反应过来然后用蹲投进行截击，基本上只要防住她派生进入仆步的招式即可取得帧数的优势。其次在压制时可以利用一些延迟派生的套路来对策她以低身位来避中段的特殊行动，如此一来本身攻击力就不高的海莲娜就很难有所作为。



▲防住海莲娜的常用入构套路PP2K后立即用蹲投确反吧。



心

角色概述

万能型打击系角色，可以说心是最标准的打击系角色。其进攻手段近乎完美，无论速度、破绽、威力或者性能都是非常优秀的。各种华丽又标准的浮空连段也让使用者完全不用担心输出方面的问题。新加入的两种架构让攻击节奏变得更加难以判断。优秀的突进能力随时都会让对手的防御崩溃。缺点恐怕还是体重太轻以及以会心属性的招式令对手进入晕眩状态的时间较短，较难带入CB的套路。另外中段和上段无最速攻击，要抢招只能在中距离，近身后全靠33P+K和2H+K拼招了。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP6P	10-11-19	上P-上P-中P	24	-7
PPT	10-11-16	上P-上P-上段投	0	+15
PKP	10-16-22	上P-中K-中P	24	-10
PK2P	10-16-23	上P-中K-下P	15	-10
PK4K	10-16-18	上P-中K-中K	28	-5

P以及PP起始的连携派生套路是心在近战时的基本压制手段。最常用的PP6P和PPT形成的中段/投技二择，其中PPT就算没能成功投到对手，也能迅速派生出后续的招式来弥补投技落空的空隙。如果对手猜到我们要用PPT，那么极有可能在投技发生的瞬间被对手的打击系抢断打出Hi Counter，为了避免这种大不利的局面，可以适当地用PP6P或PP2K来给对手施压，这两种套路都可以延迟输入，加上投技，它们是PP后简单有效的三种进攻套路。用P压制住对手后，可以用PK和投技实现打投二择，PK打出CH时可以继续用后续的PKP派生和投技来打投二择。假如PK被防，可以进一步地用PK2P和PK4K来限制对手的行动。PK2P命中后我方处于微有利的状态，之后可以继续进攻。PK4K被防后心会背对对手，不过不会受到确反，也是可以放心使用的招式之一。优势帧时可以用6K或6P来试探对手，想取得大回报的话就用6KP或6PPP，这两招就算通常命中也能让对手陷入眩晕状态。



▲PK4K被防后没有确反，被对手防住后可以最速后退拉开距离来躲开对手的打击技和投技。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	24	-4
33P	18	中P	28	-10
33PP	18-22	中P-中P	24	-7
33PT	18-16	中P-上段投	0	+15
侧移P	34	中P	28	-10

近战不吃亏的心在中远距离的立回中相比起其他角色而言也有着很大的优势，不过因为实用的招式基本上全都是中段的P系，而且没有追向性能，所以使用起来还是有一定风险的。因此不要肆无忌惮地滥用强招以免被对手抓习惯是使用心时需要注意的。中远距离时的66P有着拔群的性能，距离远、被防后的劣势小，积极地使用可以给对手施压，被防后可以立即后退或者进行其他的行动，如此一来可以有效地减少对手在防住66P后的选择。因为招式本身的发生还算快，在对手试探性的招式挥空后用来确反也有不错的效果。除了66P外，攻击距离同样较远的33P，其性能可以说是有过之而无不及，光是33PP的中段派生和33PT的投技派生就能让防住33P的对手疲于奔命，最速派生33PT时对手无法像回避PPT的投技一样以蹲下来躲过，只能老实地防中段然后要看着被无法拆解的33PT加帧。就算不用33PP和33PT的派生，单发的33P也足够强劲，命中时直接将对手打成眩晕状态，对手立即恢复也会有极大的帧数劣势。和PPT不同的是，如果33PT的打击判定命中对手，那么投技会挥空，不过由于对手还处于被33P命中后的眩晕状态，所以就算投技挥空，之后我方还是可以在帧数优势上继续进攻。顺带一提，侧移P除了发生较慢外，其余的性能和派生都与33P一致。



▲33P的发生虽然不快，但可以派生出后续的中段以及不可躲避的投技，命中时也能将对手打至眩晕。

挑空技 & 体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	4P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→6KP→P2KP	4P+K→9P→P2KP
CH	4P+K→9P→6KP→P2KP	4P+K→9P→6KP→P2KP	4P+K→6KP→P2KP
HC	4P+K→P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→6KP→P2KP
NH	2P+K→背2PP	2P+K→背PP	2P+K→背PP
CH	2P+K→背P6P6P	2P+K→背P6P6P	2P+K→背PP
HC	2P+K→背P6P→P2KP	2P+K→背P6P→P2KP	2P+K→背P6P→2KP
NH	33P+K→9P→P2KP	33P+K→9P→P2KP	33P+K→4PPPP
CH	33P+K→6KP→2KP	33P+K→6KP→2KP	33P+K→9P→P2KP
HC	33P+K→9P→6KP→2KP	33P+K→9P→9P→P2KP	33P+K→9P→P2KP
NH	46P→9P→P2KP	46P→9P→P2KP	46P→9P→P2KP
CH	46P→6KP→2KP	46P→6KP→2KP	46P→9P→P2KP
HC	46P→9P→6KP→2KP	46P→6KP→P2KP	46P→9P→P2KP
NH	7K→背P6P→P2KP	7K→背P6P→P2KP	7K→背P6P6P
CH	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→P2KP
HC	7K→背P6P→9P→P2KP	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→P2KP

与心对战时的要点

心无论在中远距离的牵制以及近身时的压制上都有着先天的优势，任何角色遇到她时基本都占不了任何的便宜。主力招式大部分为中段P系可以说是她为数不多的弱点里最为明显的一个，此外挑空技的发生不快、打击连携被防后可以用指令投确反也是对付她时的突破口。中远距离时她的主力打击技66P和33P无论在距离和发生上都非常强势，硬碰硬基本只有输的份儿，假如想以对中段的返技来转守为攻、又或者是通过侧移来躲开66P和33P，没准会因为选择太单一而被心反过来利用，因此比较稳妥的对策是将距离控制到这两招的尖端刚好挥空的范围，等她的招式挥空后再立即上前用发生快的招式将其压制住。近战时如果没能取得先手，那么要集中精力来准备使用返技，心的主力中段技有着收招硬直较长的小瑕疵，所以就算被她的招式命中，假如我们能从眩晕中最速恢复，那么可以有效避免被她的挑空技浮空。同样意识到这一点的心可能会转而用P系继续压制，此时就要做好用返技来截断她的后续派生的准备。其他需要注意的是心的打击连携如果不是全数使用，那么就算防住了途中的招式也基本上没有确反，所以适当地侧移也是令对手无法随心所欲出招的对策之一。



▲防住心的PP6P和6P6P后，游戏中的大部分角色都无法确投，因此必须用返技来应对。

海曼



角色概述

力量型返技系角色。海曼是OH的达人，精通各种各样的OH关节技，连背对对手也有OH。同时也有各种非常下血的专家返。在本作里他的浮空技也得到了加强，虽然比不上打击系的角色，但已经足够威胁对手。而且本身是重量级选手，就算被对手挑空也不会太高的伤害。他增加了适合用来作为确反技的7帧投技。不过缺点仍旧是没有用来反击大破绽的10帧投技，加上起手速度相对较慢，对战时基本都处于被动状态，需要在被动中寻找一击必杀对手的机会。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P6P	11-11	上P-中P	18	-8
6P	14	中P	18	-14
6PK	14-18	中P-中K	28	-9
PK	11-12	上P-上K	28	-11
6K	14	中K	20	-8

海曼的打击技在发生上并不占优势，因此近战时需要先防住对手的非加帧招式，然后才能将进攻权夺过来。优势帧下先用P压制住对手，然后再用后续的P6P、P6PP以及命中后会强制对手背对自己的P6PK来给予对方压力，尤其是当对手已经陷入眩晕状态，此时我们可以用P6PP、P6PK和投技来进行三择。当然套路不宜太固定，除了三择外也可以用其他招式来增加变化，比如距离优秀的PK，第一段判定摸到CH后第二段判定可以形成连续命中，之后可以利用派生的PKK和投技择对手，因为P的发生速度较快，抢招时很容易得手，因此优势时不妨多用。此外6P的派生也非常强力，其中应优先选择CH命中时回报较大的6PK，如果对手开始有所警戒，那么就用6PP招呼对方。6PP后可以用6PPP（浮空上段）和6PPK（强制对手倒地的中段）来择对手。因为6PPK的伤害高，所以对手一般不敢乱蹲而选择老实防御6PPP，这时候就可以考虑用投技来破防了。注意海曼的大部分套路都是P系起手，所以偶尔需要用6K来惩戒一下对手的返技。





▲P6P及其后续的派生是近战的主力牵制技，P被防后也可以不派生直接用OH或投技来破防。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	15	中K	27	-9
46P	24	中P	35	-3
66K	25	下K	25	-16
8PP	17-22	中P-中P	24	-12
8PT	17-35	中P-上段OH	30	–



▲46P的有效距离几乎横跨整个画面。

海曼在中远距离的表现还算过得去，既有牵制/试探对手，又有用来确反对手挥空和突进性能不错的招式。比较活跃的主力牵制技是3K，该招的性能和大众的3K差不多，距离上也没有太大的优势，而且被防时会有较大的劣势，因此使用时需要在其他招式的配合下才能降低被确反的风险。46P的发生虽然慢了些，但它的有效距离是海曼所有招式里边最远的，不仅有追向性能，被防时的劣势也非常小，用来牵制或打对手的侧移非常可靠。当对手开始畏惧46P的距离而采取主动靠近的立回方式时，66K便可以杀对手一个措手不及，此招的发生同样不快，但优点是招式本身是动作较为隐蔽的下段滑铲，通常命中时就能打出会心。当对手的招式挥空时8PP是不错的确反技，第一段判定通常命中时可以确定追击第二段判定将对手挑空（必须最速输入第二段判定），之后可以衔接连段。顺带一提，假如8P是以CH命中对手，那么最速的8PP会被对手恢复过来然后用返技反击，因此要确认命中状况然后再用8PP的延迟派生或者8PT来对付使用返技的对手。

挑空技 & 体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T
CH	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T
HC	起身K→3K3P+KT	起身K→3K3P+KT	起身K→3K3P+KT
NH	33P→3K→2T	33P→3K→2T	33P→3K→2T
CH	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT	33P→3K→2T
HC	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT
NH	236P→3K3P+KT	236P→3K3P+KT	236P→3K→2T
CH	236P→前冲3K3P+KT	236P→前冲3K3P+KT	236P→3K3P+KT
HC	236P→4P6K→3K→2T	236P→前冲3K3P+KT	236P→3K3P+KT
NH	7K→（按H转身，后同）3K→2T	7K→转身3K→2T	7K→背PPP
CH	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K→2T	7K→转身3K→2T
HC	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K→2T
NH	9K→3K→2T	–	–
CH	9K→3K→2T	9K→3K→2T	9K→6PK
HC	9K→3K→2T	9K→3K→2T	9K→3K→2T

与海曼对战时的要点

海曼有着多种防御性能优秀的招式，没有对策的胡乱进攻很容易自投罗网。首先在中远距离时要防备他的46P和66K，进攻时也要提防他的3H，偶尔可以大胆前冲然后用投技来对付他的3H。近距离的攻防虽然不是海曼的强项，但他最为烦人的地方也正是在近距离，原因是为了警戒他的3H，我方不能随便用中段技，另外他的侧移P和2/8P+K也是转守为攻的利器。可以同时对策这三种情况的招式并不多，其中几乎所有角色都共通的P6P是不错的选择，偶尔也要用P→投技的配招来避免陷入单一的套路。他的下段技并不强力，基本上不会有太多来自下段的压力，所以主要的精力还是用来应付他的强力中段技，他的侧移P和起身P可以用对下段或中段的OH技来化解，不仅如此，下段OH还能顺带对策他的2/8P+K。因为对上段的OH技会被他的2/8P+K躲过，不想冒着风险被打出Hi Counter的话就少用为妙。



▲侧移P的发生快性能也不错，防住后要立即用9帧以下的投技确反。

克丽丝蒂



角色概述

速度型打击系角色，前作中克丽丝蒂除了小招外便再没有其它的优点，使用起来比较尴尬。本作中对应三个段位都有最速攻击，各种变化也一应俱全，将对手挑空后的连段伤害也在游戏中名列前茅，而调整后的蛇形步（简称“蛇”）更是让蛇女变得灵动自如，宛如游走在丛林里的毒蛇。对战中如果能掌握进攻的主动权可以将对手打得毫无还手之力，相对的，在实力上升的同时她的操作难度也在一定程度上提高了，大量的操作以及手法练习必不可少。她的投技和返技性能还是一如既往地在游戏中垫底，因此对战中一定不要给予对手进攻的机会，此外苦练高伤连续技是蛇拳使用者们的必须面对的课题。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP2KP	9-8-16-17	上P-上P-下K-下P	14	-12
6PPPP	11-13-16-21	中P-中P-中P-中P	25	-13
1K	32	下K	9	-15
H+KKK	14-20-27	中K-上K-中K	23	-7
4T	10	上段投	25	+4

克丽丝蒂的近战立回围绕着全角色中最快的P和6P展开，6K虽是13帧发生但也不容忽视。PPP和PP2K可以形成简单的中下段二择，PP2KP通常命中后会2至7帧的优势，PPP和PP2K的后续派生连携都可以延迟输入来对付乱动的对手以取得回报。6PPPP是连续的四个中段P，最速输入的话前面两段判定是连段，后面的两段判定也都可以延迟输入，不过由于缺乏变化，不建议频繁使用。PPPP和6PP后都可以顺势进入蛇形步的构，构中的下段技2K可以有效地骚扰对手，如果对手开始防下段，那么就用单发伤害高达40的构中6P+K（中段）来吹飞对手，就算被防也只会出现5帧的不利，不会受到对手的确反。另外蛇形步中的P和K都可以将对手打成眩晕状态。对付侧移的对手可以用H+K、66P或1P，H+KKK的连携可以强制对手弹地，单发时被防后-6帧，还算安全。以1P来封侧移时建议用1PK的连携，摸到CH后可以直接将对手浮空，非CH命中也能让对手眩晕。4T的伤害不高，但胜在动作结束后会有4帧的优势，之后可以继续以高速的攻势击溃对手。



▲PP2K是用来骚扰对手的下段技，该招能通过2H+K的指令直接使出。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6PPPP	11-13-16-21	中P×4	25	-13
4K	14	中K	24	-8
46P	20	上P	32	-7
蛇6P	28	中P	20	-13
蛇44K	66	下K	30	-17

中距离时6P同样值得信赖，以此距离优秀的招式来牵制对手能顺势突进到擅长的近距离，第二段判定后进入蛇形步依旧是迷惑对手的最佳选择。如果想用K系的招式来避免过多地使用中段P，需要用发生为14帧的4K来取代性能略为逊色的3K，CH命中时可以将对手打成眩晕状态，虽然4K后可以派生出后续的招式，但一上一下的段位并不能给对手造成太大的威胁，因此只能偶尔为之。下段的2H+KP和1PK都是距离较远的招式，不仅可以骚扰对手还可以摸摸奖。单发的46P距离优秀，伤害可观，被防时-7帧的破绽不算太大。除了一般的招式外，利用蛇形步来靠近对手也是强力的选择之一，因为蛇形步的动作中同时具有侧移和向前移动的性能，移动途中可以使用P或1K来作为突进技，而蛇形步中的单发技6P+K被防时只有5帧劣势，就算面对投技型的角色也不会受到通常投以外的确反，伤害高达40，同样是不可多得的好招。蛇形步中的招式除了可以应对中距离的立回外，远距离时也有着不错的表现，比如通常命中就能打出会心的6P以及发生较慢但附带崩防后+4帧的4P，后者的有效距离足以在对手的射程外使用。最后是用来偷袭的蛇形步中44K，招式的整体发生比较慢，但突进性能优秀。除此之外还可以用3P+KT的移动投来给对手一个惊喜。



▲作为单发技而言，46P被防-7帧是属于破绽相对较小的招式。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→PKK2/8P+KPP	8K→PKK2/8P+KPP	8K→PKKK
CH	8K→6K→PKKK	8K→2PP→PKK2K	8K→PKK2/8P+KPP
HC	8K→PKK2/8P+KPKP	8K→PKK2/8P+KPKP	8K→PKK2/8P+KPP
NH	33P→PKK2/8P+KPP	33P→PKK2/8P+KPP	33P→PKKK
CH	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPP
HC	33P→6K→PKK2/8P+KP	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPKP
NH	蛇P→2PP→PKK2K	蛇P→PKK2/8P+KPP	蛇P→PKKK
CH	蛇P→6K→PKKK	蛇P→2PP→PKK2K	蛇P→PKKK
HC	蛇P→PKK2/8P+KPKP	蛇P→PKK2/8P+KPKP	蛇P→PKK2/8P+KPP
NH	4H+K→背P+K→6K4K	4H+K→背P+K→6K4K	4H+K→背P+K
CH	4H+K→背P+K→PKKK	4H+K→背P+K→PKKK	4H+K→背P+K→6K4K
HC	4H+K→背P+K→H+KK→6K4K	4H+K→背P+K→KK2/8P+KPP	4H+K→背P+K→PKK2K
NH	1PK→2PP→PKK2K	1PK→PKK2/8P+KPP	1PK→PKKK
CH	1PK→2PP→PKK2K	1PK→2PP→PKK2K	1PK→PKK2/8P+KPP
HC	1PK→PKK2/8P+KPKP	1PK→PKK2/8P+KPKP	1PK→PKK2/8P+KPP

与克丽丝蒂对战时的要点

克丽丝蒂有着游戏中最快的P以及后续的连携，其余招式的发生速度也名列前茅，其中最为棘手的便是9帧发生的P和11帧发生的6P，尽管6P后的派生只有中段P系，但P后的连携却异常强力，不仅速度快、命中时附带会心、而且还有令人防不胜防的多择破防套路，对战时很容易因为她的高速攻击而疲于奔命。和她对战时先要摆正心态，近距离的P和6P虽然很快，但只要成功防住它们的派生就可以用10～12帧的指令投来确反，前提是要小心她的延迟派生。此外她的打击技基本不带有追向性，所以侧移也是不错的对策。中距离时她有很大的几率利用6P来牵制，返技型角色如海曼、丽凤可以利用专家返来相对轻松地化解掉6P，不过也要小心她那12帧发生伤害高达50的指令投。对付她的蛇形步，可以用下段OH，没有下段OH的角色则依靠具有追向性能的中下段技来限制她的行动。



▲6P后的打击派生连携只有中段P系，看准时机用返技来应对吧。

里格



角色概述

架构型打击系角色。里格的速度并不如同样以腿技为主的莎菈，但威力高是他的优势所在。使用思路类似于以前的角色 Ein（失忆的疾风），有简单方便的浮空技 8K 和 33K，要玩得有内涵也可以多开发出架构（足构）里丰富的中下段变化。他的缺点非常明显，因为主要 K 系招式作为进攻的手段，所以当遇到有强力 K 系返技的角色时会较为郁闷，被迫放弃擅长的 K 系进攻而将 P 系作为牵制的主力，好在 P 系的性能还算过得去。另外在构中处于无防备状态且无法侧移也是他的一大弱点。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6K	13	中K	15	-9
6KK	13-13	中K-中K	18	-14
6P	14	中P	18	-12
6PK	14-15	中P-中K	16	-13
6P+K后最速P以及部分招式后进入足构时最速P	6	中P	16	-5

近战时因为招式的整体发生并不快，所以基本的立回思路是先防住对手的招式后再用丰富的（足构）连携派生来将对手带入自己的战斗节奏，另外要注意的是不少招式被防后都有确反，需谨慎使用。6K 是近距离时的主力牵制技，它是里格所有中段技里发生最快的，6KK4 可以顺势进入足构，部分招式如 PP4、6KK4，在输入完 4 的指令后需要经过一段动作才能进入足构，我们将这段动作称为"旋身"。6P 的发生虽然不及 6K，但命中对手后的优势帧较 6K 大，如果对手拥有优秀的对 K 系中段返技，那么就是 6P 发挥作用的时候了。6PP 和 6PK 虽然在命中后会有较大的优势，但被防时的劣势也非常大，可以说是一把双刃剑，不可过分依赖。PP 是压制对手时的常用起手技，后续可以派生出丰富的中下段技，其中比较实用的是 PPK 后的 PPK6K 中段派生以及 PPK2K 的下段派生。此外也可以选择 PP2KK 的中段挑空派生或被防后以 2 帧优势进入足构的 PPKK 来打乱对手的防御节奏。PP4 和 6KK4 之后都会进入旋身，尤其是 6KK4 的用途非常广泛，被防后可以使用旋身 K 来对付乱动的对手，但要注意就算旋身 K 命中对手后顶多只处于平帧的状态，此时可以选择用旋身 P。如果对手不敢乱动，可以考虑用旋身 2K 稍微骚扰一下。



▲PP是里格在近战时的主力连携，之后可以派生出对应上中下段的招式。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	22	-8
66K	19	中K	25	-12
P+K	20	中P	24	-8
P+KK	20-16	中P-中K	20	-10
236K	28	上K	55	+10



▲作为会心炸裂技而言，拥有后续派生的P+K使得里格在中距离的立回更加丰富。

里格有着不少的单发中距离招式，有效距离中规中矩，但是被防后基本都会受到对手的投技确反，所以主要在对手的招式挥空作为确反技使用或用招式的尖端来试探对手以减少被防时的劣势。比较推荐的招式是 66P，距离和发生都比较优秀，缺点如上所述，如果不控制好距离用尖端部分来触碰对手，那么被防后会被对手确投。除了 66P 外，66K 也是候补招式之一，虽然发生较慢但胜在距离远而且 CH 命中后的回报相当大，加上被防时会将对手推开一段距离，所以也不容易受到较大伤害的确反，非常适合与 66P 混合使用。P+K 本身是会心炸裂技，因为距离远所以也可以作为中距离时试探对手的选择之一，而且可以（延迟）派生出 P+KK，就算对手防住 P+K 也不敢轻举妄动。6KK 不仅在近距离时非常活跃，在中距离的立回中也是不可多得的好招，就算招式挥空也可以顺势用旋身 K 来牵制对手。最后说一下 236K，此招适合作为奇袭技来使用，崩防后可以在 10 帧的优势下进入足构，然后再以足构中的 3K 来展开新一轮的攻势。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	9K→足构4KK→KK6K	9K→足构4KK→KK6K	9K→足构4KK→KK6K
CH	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→KK6K
HC	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→KK6K
NH	8K→PP4→KK4K	8K→PP4→KK4K	8K→PP4→KK4K
CH	8K→KKP→8KK	8K→KK4→KK4K	8K→PP4→KK4K
HC	8K→KKP→8KK	8K→KKP→8KK	8K→6KK4→KK4K
NH	33K→8KK	33K→8KK	33K→8KK
CH	33K→4KK→足构6H+KK	33K→KKP→8KK	33K→KKP→8KK
HC	33K→4KK→足构6H+KK	33K→4KK→足构6H+KK	33K→KKP→8KK
NH	2KK→KKP→8KK	2KK→KKP→8KK	2KK→KK4→KK4K
CH	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→KKP→8KK	2KK→KKP→8KK
HC	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→KKP→8KK
NH	足构8K→6KK4→KK4K	足构8K→6KK4→KK4K	足构8K→6KK4→KK4K
CH	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK
HC	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK

与里格对战时的要点

里格的基本招式就性能而言只属于游戏里中游的级别，因此只要做好个别招式以及足构中的对策，对战时就不会受到太多的威胁。近战时他多会以 6P、6PK 以及 6PP 来牵制，只要防住这几招就能用指令投进行确反，推荐用发生在 12 帧以下的投技，每次都能确投会有效地限制里格在近距离时的行动。防住 6KK 后要注意对手可能会顺势进入足构并利用旋身时的 K 来打我方的乱动，我们只要及时反应过来并以最快发生的招式比如 P 将其打断即可，如此一来可有效避免被他带入足构起攻的局势。PP 后的 PPK 以及 PP2K 的派生都可以通过侧移来躲开。接着来说说足构的对策，当里格优势进足构时，我们不宜抢招，因为相比起乱动，还不如静观其变来得安全，大不了就被他的足构中 T 投一下，这个投技的伤害很低，而且投技结束后他丝毫占不了帧数上的优势，如果有 13 帧以下下段技的角色，可以直接出招来对策他接下来的行动。另外只要防住他在足构中的招式，或者被他一些不加帧的招式命中，之后也同样可以用快速的下段技来截击他，唯一需要注意的是他的足构中 8K 出招时附带跳跃属性，因此不要每次都用下段技来抢断，偶尔也要用发生快的上段或中段来警告一下对手。



▲使用下段截断里格时要做好被足构8K打出CH的觉悟。

绫音

角色概述

范围型打击系角色。绫音的打击技在游戏里的范围是最大的，在中距离时占有绝对的优势，此外她的整体攻速较快，身位变化也十分丰富。虽然整体速度略逊于(假想情敌)霞，但灵活性绝对是首屈一指无人能及的。性能优秀的招式大多在背向对手的时候才能使用，这也就让绫的缺点突显出来，那就是容易被从对手从无法及时防御的背面袭击，加上自身的体重十分轻，被对方从背后挑空的高度也格外的高，被对手一套连段打下来会损失大量的体力。没有OH、投技威力低下、较难诱发CB都是她的劣势。幸好自身的攻击力和招式密度、连贯性都不错，如果驾驭得好，能一口气将对手带走。因此用绫音时更像是一场与对手之间的豪赌。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6P	13	中P	22	-10
2P	12	下P	5	-4
6K	13	中K	20	-9
1P	15	下P	18	-10
64T	12	上段投	0	+16

P、6P、2P、6K是绫音的近战主轴。10帧发生的P在游戏中属于较快的级别，它的后续连携派生是压制的强力手段，因为P后自身会处于背对对手的状态，导致她无法像其他角色一样以常规的P→P、P→6P套路来压制对手，因此使用P时基本不考虑单发。6P摸到CH后对手会陷入眩晕状态，如果想直接取得回报的话建议用6PP，当对手背后靠近版边时则优先使用6PK来将对手打上墙，接着以PPPK的完整连段来输出伤害。值得一提的是6P本身有避上段的性能，非常适合来对策对手的上段P系，可以说是近战时的核心中段技。假如对手有对付中段P系的专家返技，那么可以改用发生还算过得去的6K，后续派生有6K2K，命中后对手眩晕，不过需要注意的是6K后只能派生上段的6KK或下段的6K2K，使用频率太高的话容易被对手完美对策。绫音的2P是全角色里发生最快的，动作途中处于蹲姿，适合用来打断对手固定连携中的上段部分。同为下段蹲姿的1P发生稍慢于2P，但有追向性能可封对手侧移。如果对手的防守很好，那么就不得不用投技来实现破防，通常投技的威力偏弱是绫音的一大弱点，因此需要用指令投64T来取得回报，虽然发生偏慢(12帧)，但之后可以接上稳定的完整连段。

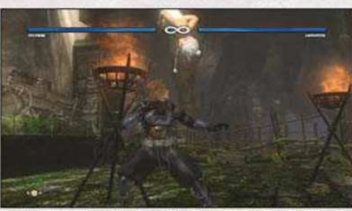


▲1P是附带追向性能的下段技，单发时的动作附带避上段的性能，后续还有上下段的派生。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
11	1	特殊移动	-	-
7P/背向9	1	特殊移动	-	-
3P	15	中P	20	-14
3H+K	19	中K	28	0
33P	20	下P	18	-8

时刻与对手保持一定的距离是绫音在对战时的基本立回思路，她的后退发生在游戏中属于较快的级别，适合用来拉开距离。特殊移动技11的整体动作需要24帧来完成，收招硬直较小，就算被对手某些小招摸到，也可以配合后退来使用。注意7P虽然也是移动技而且移动距离较远，但招式从发生到结束为止需要45帧的时间，胡乱使用的话就要有着被对手打出Hi Counter的觉悟。通过上述的几种方式将距离维持在中距离后，便可以利用3P和3H+K来展开中距离的牵制，3P打出CH时会有18帧以上的大优势，因为后续还可以派生出挑空技，所以CH命中后的选择非常丰富。3H+K虽然是单发技，但招式的距离非常远，被防时也会和对手保持在均势的状态，而且还能封住对手的侧移，假如对手没有使用返技来对策的意识，那么不妨多用。同位中段K属性但发生稍慢的4H+K也可以和3H+K混合使用。距离稍远时可以用下段的33P来突袭对手，通常命中就能打出会心而且还可以派生出33P2K的后续招式。距离再远一点的话就是11K派上用场的时候了，因为被防时会有6帧的确反，所以尽量以招式的尖端来触碰对手，这样一来就算被防住，对手也无法用投技来确反，另外要注意的是此招的发生偏慢，需要先置使用。



▲正向7P和背向9都是移动技，虽然没有攻击判定但可以用来拉开距离或者起攻。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	背4P→背PP4PP7K	背4P→背PP4PP7K	背4P→背7K
CH	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP4PP7K
HC	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K
NH	H+K→PPPK	H+K→PPPK	H+K→PPPK
CH	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K
HC	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K
NH	4K→PPPK	4K→PPPK	4K→PPPK
CH	4K→PPPK	4K→PPPK	4K→PPPK
HC	4K→66KK4→背4P延迟K	4K→66KK4→背4P延迟2K	4K→PPK6→H+K
NH	背6P→PPPK	背6P→PPPK	背6P→PP6K2K
CH	背6P→66KK4→背4P延迟2K	背6P→6KK4→背7K	背6P→PPPK
HC	背6P→66KK4→背4P延迟K	背6P→66KK4→背4P延迟2K	背6P→6KK4→背7K
NH	背4K→背PP6KK4→背7K	背4K→背PP6KK4→背7K	背4K→背PP6P延迟K
CH	背4K→背6P→8KK→背PP4PP7K	背4K→背6P→6KK4→背7K	背4K→背PP6KK4→背7K
HC	背4K→背6P→8KK→背PP4PP7K	背4K→背6P→66KK4→背4P延迟2K	背4K→背PP6KK4→背7K

与绫音对战时的要点

绫音的单招非常强力，如果过于焦躁很容易就会陷入她的节奏里面。对战时尽量避免在中距离立回，该距离下绫音有一定的优势，建议将距离拉开静观其变，等她的中距离招式挥空后再立即靠近将攻防维持在近距离以内。近战中使用发生快的P来压制时要小心她的4P，该招附带避上段的性能，能迅速地躲开绝大部分的上段技。绫音的招式在发生上也不吃亏，被她压制住时要做好2P和6PK的对策，2P为下段技，通常命中后双方处于均势；6PK的动作较快，不过被防时会有7帧的确反，投技型角色可以用6帧投来确反，其余的角色则需要尝试一下利用返技直接截断第二段的中段K系判定。此外也要对她的6K2K留个心眼，每次都被第二段的下段判定摸到会非常被动。绫音的打击技有着较高的性能，发生也名列前茅，需要玩家冷静地应对，如果她开始利用没有攻击判定的特殊移动技来立回，那么我们可以看准了然后在她移动的过程中用投技来抢攻，成功截断她的特殊移动数次后对手就不敢那么嚣张了。



▲6K后只有上段的6KK派生和下段的6K2K派生，因此看到6K后要及时蹲防。

隼龙



角色概述

速度型投技系角色，优势是拥有距离较为优秀的快速 13 帧中段 6P 以及回避力极高的 2H+K，虽然单发打击技的性能中规中矩，但在返技、投技和打击系中均包含了极具威胁代表性的暴血招式“饭纲落”，可以说不练好饭纲落就没法用好隼龙，另外指令投的发生变快，可以用来作为确反的招式。特殊构架隐形印中包含了所有可能性的变化，只是面对侧移时有点无力，不过在对手侧移的间隙里同样可以施以重创，在该构架下也有伤害可观的派生投来增加输出的手段，另外构中还有返技来对付意图乱动的对手，防守能力得到了大幅度的提升，可以说是相当全面的一个角色。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP4P	11-8-15	上P-上P-中P	18	-12
PP4P6P	11-8-15-15	上P-上P-中P-中P	-10	-14
PP4P2P	11-8-15-18	上P-上P-中P-下P	-15	-12
PP4PK	11-8-15-28	上P-上P-中P-中K	30	+9
PP2K	11-8-19	上P-上P-下K	17	-10

隼龙在贴身战时主要以 PP 展开攻势，然后再以中下段的派生技以及崩防的招式来实现破防。对战时先用 PP4P 黏上对手，对手乱动的话很容易被其中的 4P 打成眩晕状态，被防时也可以用下述的几个套路来取得回报。PP4P6P（择中段）、PP4P2P（择下段且有一定的追向性能）、PP4PK（破防后加帧，有追向性能），PP4PK 成功破防后我方会有 9 帧的大优势，因此实战中可以多加利用来给对手施压，如果对手想在最后一段判定发生前插动，那么 PP4P2P 可以将其打成眩晕状态、PP4P6P 则可以直接将其吹飞。对 PP4P 有所防备的对手，我们可以用 PP2K 来扰乱对方的防守节奏。假使对手开始用返技来对抗 PP，那么 3KK 和 3K2K 就能派上用场，尽管回报不大，但可以有效减少 PP 被返的风险。隼龙的中段技比较慢，近战时容易被对手的高速上段截击，此时就可以用 1P 来进行对策，因为有 1P2K 的派生，所以就算 1P 被防，对手一般也不敢乱动。



▲PP4P是近战的主力连携，后续的强力派生令对手即使防住了也不敢乱动。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6P	13	中P	18	-9
6PK	13-15	中P-上K	28	-5
33P	18	中P	24	-20
66K	20	中K	22	+6
666P	16	中P	28	-2

相比起其他角色而言，隼龙在中远距离中拥有更为优秀的招式，使用得当能掌控该种距离下的主导权。6P 在牵制对手时非常活跃，该招的有效距离远于其他角色的 6P，中距离用来试探对手非常实用，如果害怕招式挥空或者被对手侧移躲过，则可以用 6PK 的派生来避免这两种不利状况。另一招主力技是 33P，距离长、动作途中处于低身位都提高了它的实用价值，此外 33P4 可以进入隐形印，而 33P2K 的派生则可以用来警告意图确反 33P 的对手。因为 33P CH 命中时会将对手挑空，因此确认 33P 的命中状况并作出最佳的后续行动是每个隼龙使用者必须练就的本领。距离稍远的情况下可以用 66K 突进，此招不仅附带崩防效果，还可以在招式后以优势帧的状态下进入隐形印，命中时会直接将对手打成眩晕状态。除了上述的几招外，666P 的也是可以依靠的好招，被防时只 -2 帧，和 66P 混合使用来有效地降低 66P 被防后受到确反的几率。假如对手的招式挥空，那么要及时反应过来并用 8K 或 3P+K 将对手挑空打连段。



▲33P被防后的破绽虽大，但却是中距离时的主力突进技之一，通常命中后即可用隐形印中的招式对对手进行二择。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→8P41236T	8K→PP4PK	8K→PP4PK
CH	8K→PP4P41236T	8K→PP4P7K	8K→PP4PK
HC	8K→PP4P→最速下蹲后4KK（可以在PP4P后长按2方向，然后在PP4P的动作结束后输入4KK即可）	8K→PP4P41236T	8K→PP4PK
NH	3P+K→背PP4PK	3P+K→背PP4PK	3P+K→背PP4PK
CH	3P+K→背PP4P41236T	3P+K→背PP4P41236T	3P+K→背PP4PK
HC	3P+K→背PP4P→最速下蹲后4KK	3P+K→背PP4P→最速下蹲后4KK	3P+K→背PP4PK
NH	236P→PP4P41236T	236P→8P41236T	236P→8P41236T
CH	236P→PP4P→最速下蹲后4KK	236P→PP4P→最速下蹲后4KK	236P→PP4P7K
HC	236P→66K→隐形印PPP蓄力	236P→66K→隐形印PPP蓄力	236P→PP4P41236T
NH/CH/HC	6K→41236T	6K→41236T	6K→41236T
NH	隐形印中K→8P41236T	隐形印中K→41236T	隐形印中K→41236T
CH	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→8P41236T	隐形印中K→8P41236T
HC	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→8P41236T

与隼龙对战时的要点

隼龙的各种专家返以及隐形印中的各种派生技是最让人头疼的地方，没有制定好合理对策的话很容易被对手掌控局面。中距离时要警戒 33P 和 P+K，因为两招被防后都没有确反，因此想制造更多优势的话不妨尝试侧移，但要注意 33P2K 的派生可以追向。将隼龙打至眩晕准备将其挑空带入连段时，除非是确定追击，否则应尽量避免使用 P 系的挑空起手，被他对 P 系的专家返逮到可不是闹着玩的。他在隐形印中的 H 可以应对所有上中段的 P 系和 K 系招式，如果想在他的一些特定入构套路后抢招，如 33P、PP6P、PP2K 后，应选择发生速度较快的下段。值得注意的是隐形印中并没有发生较快的中段技，因此当隼龙在均势的情况进入隐形印时，我们只要以 14 帧以下的下段技就能完美对策掉他的所有行动（隐形印中的 6P+K 除外，该招有避下段的性能），不过需要注意的是他可以选择在招式后不进入隐形印构，转而用对下段的返技来反过来对策我方的下段，又或者是通过侧移来使我们的招式挥空，因此用快速下段来对策隐形印时要见好就收。

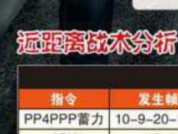
▲进攻时偶尔也要用附带追向性能的招式来限制一下隼龙的强力招式——侧移P。



瞳

角色概述

万能型打击系角色。之前还想把瞳定义为变化型打击系角色，后来发现此妹子在力量和速度方面的表现绝对大于其变化，尽管变化也不少，但不及其强大的攻击力和招式的连贯性那么耀眼。她的所有招式都有着不俗的威力且破绽不大，进攻时一旦进入顺势之后，很容易风卷残云般地血洗对手。家伙是哪个拥有中上段P通吃返技，让对手的反压制很难得逞。缺点是部分主力招式没有用来封侧移的追向性能，虽然有下段属性的封侧移招式，但被防后会受到12帧以内的投技确反。此外招式的连携主要以上段技为主，且后续的派生招式缺乏中段，遇到避上性能优秀的对手时较难取得优势，体重太轻被挑空后损失惨重也是她的缺点之一。好在整体的操作难度不高，初学者也能快速地上手。



近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP4PPP蓄力	10-9-20-15-28	上P-上P-中P-中P-中P	50	+4
6PK	13-14	中P-中K	16	-9
7P	11	上P	13	-6
3K	14	中K	24	-10
2P	14	下P	5	-4

瞳在贴身战中主要利用P以及6P的后续派生连携来狙击乱动的对手，PP4PP的后面两段判定和6PK的第二段判定有着不错的打乱动效果，原因是它们都可以通过延迟输入来改变出招的时间。话虽如此，它们大多是中段判定，对手只要保持站立防御且不胡乱插动就基本不会受到伤害。为了撕开对手的防御，需要用6PK2K来打对手的下段，或者用PP4PPP蓄力来发动崩防技，期间也可以故意放弃连携转而用投技破防。屡屡得手后对手可能就会沉不住气开始抢招，此时PP4PP和6PK的延迟出招就能派上用场。下段的2P通常命中后有1帧的优势，之后可以用P或7P这两招发生较快的招式来继续压制对手，尤其是11帧发生的7P在有1帧优势的情况下可以直接打掉对手的10帧P，使用7P时除了可以用7PK的派生，命中后会处于大有利状态的7PP也是不错的选择，但要注意7PP的两段判定都是上段，对手可能会在1帧劣势的情况下用避上段的招式反击，此时用6K就能取得更大的优势。



▲6PK延迟派生的时机非常宽松，利用这一点可以有效地诱使对手出招然后将其打出CH。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3KP4PPP蓄力	14-16-20-15-27	中K上P中P×3	50	+4
P+KPP蓄力	14-16-28	中P×4	50	+3
46P	12	上P	35	-11
236P	15	中P	38	-11
6H+K	18	中K	30	-2



▲P+KP同样可以延迟派生来惩戒乱动的对手。

中距离时可以用会往前移动一大段距离的3KP4PPP来牵制对手，这个连携里除了第二段判定外，其余的判定摸到CH后的回报都非常大。最后一段蓄力至最大时可以崩防，相关的应用可以参考近战的部分。初段发生与3K一样同为13帧的P+KPP也是不错的选择，最后一段判定也可以通过蓄力衍变成崩防技，被防时自身会有3帧的优势。除了这两种打击连携的选择外，单招方面有上段的46P和中段的236P，两招的发生和距离都相当优秀，非常适合在对手的招式挥空时作为确反技来使用，尤其是12帧发生的46P，只要对手是在站立状态中露出破绽，那么就不要放过确反的机会，而发生稍慢于46P的236P则专门用来确反蹲姿的对手。18帧发生的中段技6H+K附带追向性能，被防时只有2帧劣势，虽然有后续的6H+KK派生，但因为是上段，所以在实战中的价值不高。被防后有4帧破绽的3H+K适合作为中距离的突袭技来使用，招式途中属于跳跃状态，对付一些下段技性能优秀的角色时非常活跃。

挑空技＆体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
CH	7K→7PK→P+KPP	7K→4KPPPP	7K→8PK6PK
HC	7K→7PK→P+KPP	7K→7PK→P+KPP	7K→PP4PPP
NH	4H+K→背PP6PK	4H+K→背PP6PK	4H+K→背PPP
CH	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP6PK
HC	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP
NH	33P→4KPPPP	33P→4KPPPP	33P→8PK6PK
CH	33P→7PK→P+KPP	33P→7PK→P+KPP	33P→PP4PPP
HC	33P→6PK→7PKKK	33P→7PK→P+KPP	33P→4KPPPP
NH	9K→8PK6PK	9K→8PK6PK	9K→8PK6PK
CH	9K→4KPPPP	9K→4KPPPP	9K→8PK6PK
HC	9K→7PK→P+KPP	9K→7PK→P+KPP	9K→4KPPPP
NH	8H+K→8PKK	8H+K→3PP	8H+K→3PP
CH	8H+K→4KPPPP	8H+K→4KPPPP	8H+K→8PK6PK
HC	8H+K→7PK→P+KPP	8H+K→7PK→P+KPP	8H+K→4KPPPP

与瞳对战时的要点

瞳在近战时有着丰富的打击连携派生，一旦被她的招式牵制住，那么就很难全身而退，所幸她的连携中存在一定的空隙，只要逮到这些空隙，就有可能转守为攻。先来看看只有上段和下段派生的连携，6K后可以派生出上段的6KK和下段的6K2K，因此防住6K后可以尝试使用避上段的招式来对策她的6KK，尽管有可能会被6K2K扫倒，但为了让瞳不能随意用6K来牵制，有必要付出一点牺牲。3K后的3KP以及3KK都是上段的派生，所以防住3K后立即用避上段的招式来反击是万能的对策，此外3KP后的派生3KP4PPP和3KP6K都是中段技，有强力专家返的角色不要放过这个反击的机会，如果她以延迟派生来提防我方的返技，那么我们用发生快的P直接打断的3KP4P。基本上瞳的派生连携都是不追向的直线型招式，积极地侧移也可以限制她的行动，但要注意可以打侧移的6H+K、H+K和2H+K，不过后面两招的回报并不大。她的常用下段技如2H+K、1P在防住后都会出现较大的确反，直接用投技来输出吧。



▲3K后的两种派生都是上段，看到3K后立即反应过来用避上段的招式反击吧。



疾风

角色概述

万能型打击系角色，中、近距离的对战都能游刃有余地应付，近战时有着标准发生速度的招式与对手抗衡，中距离时也有突进性能优秀的招式，此外还有自带避上段性能的招式以及侧移的招式，对上以直线压制为主的角色时非常有利，投技方面也有用来确择的 7 和 12 帧投。将对手打成眩晕状态后也不乏稳定的打击连携来触发 CB，挑空对手后若想打出高伤害连段则需要练习一下稍有难度的指令。如果硬要找他的缺点，那就是招式的派生不太丰富，大多停留在 2 段判定左右，此外部分招式被防后会受到对手的投技确反。整体来说只有连段方面需要花点时间去练习，适合新手使用的角色。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	10	上P	10	-2
6P	12	中P	18	-12
2P	14	下P	5	-4
1P	16	下P	18	-10
1K	15	中K	26	-10

10 帧的 P、12 帧的 6P 以及避上段的 2P 都是疾风的常用招式。以 P 起始的常用进攻套路是 PP 被防后用投技或 PPP/PP6P 来打投二择。PPPP 和 PP6P 的最后一段判定都可以蓄力，蓄满后是崩防技，成功崩防会和对手保持贴身状态且有 1 帧的优势，之后可以继续用 P 或 6P 的连携套路起攻。注意 6P 被防时会出现较大的破绽，所以一般用 6PP 或 6PK，对付想在防住 6P 后进行确反的对手用 6PP，而对付想侧移的对手就用发生快且有追向性能的 6PK，这两种 6P 后的派生可以说是简单实惠。2P 命中后敌我双方会处于五五开的局面，如果对手的整体招式发生速度慢于疾风，那么不妨多用。近战是的避上段招式有 1P 和 1K，其中 1P 有追向性能，用来封对手侧移时摸到 CH 的话会有不错的回报，相比起 2P 来说属于风险大回报大的招式，如果担心单发的破绽较大，可以考虑派生出后续招式。相比起 1P 而言，1K 虽然不追向，但通常命中时会有 +3 帧是它的优势所在。



▲2P通常命中后双方处于均势，遇到招式整体发生不快的角色时可以多加利用。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	16	中P	25	-12
236P	14	中P	40	-11
3K	14	中K	25	-3
3H+KKP	23-24-24	中K-下K-中P	25	-5
长按3方向PP	18-20	中P-中P	20	-13

疾风拥有不少距离优秀的招式，对战时可以刻意拉开距离来维持在自己擅长的距离上进行立回。他的大众 3K 发生优秀，虽然通常命中只 +1 帧，但被防时只有很小的劣势，CH 命中的话可以用 17 帧以下的招式形成确定追击，推荐用 8P 带入连段。同为中段 K 系的 3H+KKP，它的突进性能优秀，第二段的下段判定还有追向性能，第二段判定被防时有 5 帧劣势，不过因为没有其他的派生，所以一般只用前面两段来骚扰对手。中段 P 系的选择有能打出会心的 66P、命中时将对手吹飞以继续保持在中距离立回的 236P、以及可以直接将对手挑空打连段的长按 3 方向 PP。66P 因为出招前需要输入 66，所以距离比想象中的还要远，后续可以派生出 66PP，蓄力后还可以变成崩防加帧技，而 66PK 派生的第二段判定不仅附带追向性能，命中时也能直接将对手挑空带入连段。14 帧发生的 236P 一般在对手的招式挥空后作为高速确反技来使用。此外，利用特殊移动 6P+K（疾风驱）也可以起到中距离牵制对手的作用，疾风驱 P 是上段的崩防技，被防后有 7 帧优势，当对手开始以蹲下来避免被这招加帧时，就可以用疾风驱 K 将对手挑空，对付老实防御的对手也可以用疾风驱 T 来投对手。最后，附带追向性能的下段 2H+K 也可以偶尔用来骚扰一下对手。



▲3H+KKP会以跳跃从中距离突入到对手的面前，虽然最后一段判定被防也没有确反，但不要过分依赖，否则会被对手的返技制裁。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	6K→长按3方向PP→7K	6K→长按3方向PP→7K	6K→PP6PK
CH	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→长按3方向PP→33KK	6K→PPP→7K
HC	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→8P→PP6PK
NH	8P→背PPP→7K	8P→背PPP→7K	8P→背PP6PK
CH	8P→背PPP→33KK	8P→背PPP→33KK	8P→背PPP→7K
HC	8P→长按3方向PP→33KK	8P→长按3方向PP→33KK	8P→背PPP→7K
NH	8K→PP6PK	8K→PP6PK	8K→PP6PK
CH	8K→长按3方向PP→33KK	8K→长按3方向PP→33KK	8K→PPP→7K
HC	8K→长按3方向PP→PP6PK	8K→长按3方向PP→PP6PK	8K→长按3方向PP→7K
NH	33K→PP6PK	33K→PP6PK	33K→33KK
CH	33K→8P→PP6PK	33K→8P→PP6PK	33K→PPKK
HC	33K→长按3方向PP→33KK	33K→长按3方向PP→33KK	33K→66KKK
NH	9K→PP6PK	9K→PP6PK	9K→PP6PK
CH	9K→PPKK	9K→PPKK	9K→PP6PK
HC	9K→66KKK	9K→66KKK	9K→PP6PK

与疾风对战时的要点

所有的招式性能都在平均线以上的疾风基本没有什么明显的弱点，好在他的主力技都有一定的破绽，对战时能防住疾风的进攻并以对应的招式确反是取胜的关键。防住他的常用中段牵制技 6PP 后可以用 10 帧以内的指令投确反，注意 6PP 的第二段判定虽然发生不快，但就算持有 9 帧发生 P 的角色也无法在两段判定之间直接抢断，老实防御才是上策，不过 PP6P 的最后一段判定可以直接用 9 帧 P 点掉。他的 6PK 被防后有 7 帧劣势，投技型角色可以用 6 帧的指令投确反，而其余的角色就用伤害较小但好歹也是确反的 T 来还击吧。防住 PPPP 和 PP6P 的最大蓄力崩防技后他只有 1 帧的优势，所以不用太过在意。近中距离时疾风的 1K 比较活跃，此招有避上段的性能，不过被防后有 10 帧确反，因为他的收招姿势特殊，所以无论是上段还是下段的投技都能命中，根据自己角色的特性选择伤害最高的投技来确反吧，每次都能成功确反会让疾风不敢乱用 1K，此时就可以用上段的 P 系起始来压制了。3H+K 因为有派生，防住初段后建议不要乱动，他的其余几个常用招式都有确反，236P 可以用 7 帧投确反、2H+K 则有 15 帧破绽。

▲防住1K后疾风会同时处于站立和蹲下的状态，无论是上段还是下段投都能对其进行确反。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

蒂娜

角色概述

技巧型投技系角色，蒂娜是个非常平均的投技系角色，标配的四个段位起手技，和标配的三种浮空技，全都拥有直接挑空对手的性能。各种发生速度和段位的投技用起来得心应手，可以说是简单粗暴。她的操作难度相对较低，适合觉得自己手残的朋友（比如笔者）。"想尽一切办法引诱对手使用返技，然后抓住机会利用威力极大的投技来触发 Hi Counter 以获取极高的回报"是她的对战思路，虽然操作简单，但需要使用者有一定的反应来对处于返技硬直中的对手使用 33T 等指令投，而且本身招式的收招硬直和破绽都比较大，容易被对手确投，此外还要研究如何利用发生速度不算快的招式来迫使对手使用返技，故不推荐给初学者使用。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	11	上P	10	-1
长按3方向P	12	中P	22	-11
6P	13	中P	18	-9
3P	17	中P	20	-10
1P	15	下P	18	-10

蒂娜的打击技发生偏慢，近战时需要先防住对手的招式，然后再在优势帧的状态下以 P、6P 和 1P 来组织攻势，也不要忘记可以躲开对手无追向性能的招式并给予反击的侧移 P。防住对手的招式自身出现 7 帧以上的优势时，可以用投技确反然后再起攻；有 8 帧以上优势时就用 44T 来制造更有利的局面，如果对手体力不多就直接派生后续的下血投技，否则就在优势帧的辅助下以投技和 6P 进行打投二择。其中 6P 被防或者通常命中时候建议使用 6PP 的派生，还可以延迟派生来打乱对手的节奏，之后再进入打投二择的局势，注意虽然投技的回报大，但打投二择时更推荐多用打击技来引诱对手使用返技。对于想通过侧移来躲开一些压制的对手，有追向性能的 1P 能打出 CH 并是对手进入眩晕状态。如果不想采用防守反击的打法，也可以考虑用长按 3 方向 P 来截击对手的上段 P 压制，而对付以下段 P 进攻的对手，4K 则是不错的选择。蒂娜的打击技连携一般被防后不会出现太大的破绽，因此玩家可以适当地将它们融入到配招中来组合出风险小、回报大的套路。



▲44P是有着避上段性能的中段技，命中后可以直接在背向状态中进行打投多择。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	15	中K	25	-3
6H+K	19	中K	28	-4
66P	19	中P	22	-12
46P	19	中P	30	0
66T	16	上段OH	42	-

蒂娜的主场是近距离，不过中远距离时她有性能不错的招式用以靠近对手。最远距离时可以用 66P+K，此招贴身被防时 -2 帧，尖端被防则会 +8 帧，弱点是容易被对手利用返技来躲开。6H+K 同样可以通过以尖端来触碰对手从而达到减少不利帧的效果，通常命中后可以用对地投追击然后顺势压起身。66K 被防时会遭到对手的确反，但是考虑到命中后的大回报还是值得一用的，另外此招的收招硬直非常小，远距离时可以故意挥空引诱对手出招，然后再用返技来逆择对手。3K 也是中距离时常用的牵制技，在 66T 的布阵下，当对手开始蹲 66T 时就可以用 3KK 来取得回报，此外也可以用中段的 66P 来靠近对手，之后再以 46P 和 46T 来形成打投二择给予对手压力。注意 46T 的有效距离较短，如果不在 3K 能碰到对手的距离中使用的话会挥空。偶尔用用下段的 1K 和侧移 K 来骚扰对手也是不错的选择，招式途中处于避上段的低身位，只不过被防时会有极大的确反，只适合作为奇袭技来使用。假如对手可以拉开距离，那么可以先用跑动中的 T 来威慑一下对手，等对手畏惧这招投技开始在远距离挥空招来防备时，我们就可以前冲然后突然停下来用打击技来惩戒对手。



▲6K的移动距离和发生都比较优秀，命中时可以派生不可拆解的投技，被防也只有5帧的破绽。

挑空技 & 体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	33P→8P→对地投	33P→8P→对地投	33P→PPK
CH	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→41236T
HC	33P→6PP6K→41236T	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→41236T
NH	9K→6PP6K→长按3方向PP	9K→8P→对地投	9K→8P→对地投
CH	9K→6PP6K→8P→对地投	9K→6PP6K→8P→对地投	9K→41236T
HC	9K→6PP6K→41236T	9K→6PP6K→T	9K→6PP6K→T
NH	33K→T	33K→T	33K→PPK
CH	33K→41236T	33K→41236T	33K→8P→对地投
HC	33K→6PP6K→长按3方向PP	33K→6PP6K→长按3方向PP	33K→41236T
NH	H+K→T	H+K→T	H+K→PPK
CH	H+K→6PP6K→1P	H+K→8P→对地投	H+K→8P→对地投
HC	H+K→6PP6K→T	H+K→6PP6K→1P/41236T	H+K→8P→对地投
NH	P+K→6PPP	P+K→PPK	P+K→PPK
CH	P+K→6PP6K→1P	P+K→6PPP	P+K→6PPP
HC	P+K→6PP6K→PPK	P+K→6PP6K→PPK	P+K→41236T

与蒂娜对战时的要点

蒂娜的部分招式被防后没有确反，推荐通过侧移或移动来躲开，比如 6H+K、4P+K 和 46P。6PP 的部分后续派生同样可以躲开，虽然可能会被带有追向性能的 6PP2P 命中，但只要迅速转动方向即可恢复，蒂娜无法继续以打击技来形成确定追击。防住蒂娜的所有挑空技后都可以用投技确反，这一点也是制胜的关键之一。任何可以派生出 P+K 动作的打击派生，除了 7P 起始的派生外，其余的全部可以用 9 帧发生的 P 将连携打断，注意 P+K 动作的本身具有追向性能，不可通过侧移来回避。注意前作中可以利用快速招式来抢断的 3KP 系列在本作中变得无法抢断。擅长在中远距离立回的角色尽量与蒂娜拉开距离，利用侧移来躲开她的突进技，然后再稍微注意一下 OH，不过 46T 本身的移动距离较短，远距离时毫无用武之地，如果看到 46T 挥空，用蹲投确反即可。如果被蒂娜打倒在地，她有可能在我们起身的时候用 4P+KH 跳到我们的身后然后起攻，面对这种情况可以侧滚然后用中段起身踢，时间对头的话可以在蒂娜还处于背向的时候命中。最后要留个心眼的是被打成眩晕状态时不要胡乱使用返技，第一时间恢复才是上策，否则被她的组合指令投抓到 Hi Counter 可不是闹着玩的。



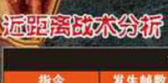
▲46T虽然可以蓄力，但蓄力后的移动距离也不远，看到46T蓄力的话直接蹲下躲开然后确反吧。



丽凤

角色概述

万能型返技系角色。丽凤和李强一样加了一个新型转换类架构“云手”，这个构中包含了上中下三段变化以及一个OH。重要的不是这些变化，而是这个构具有返中段和上段P的效果，众所周知中上段的P是系列中最有效的抢招手段，这种强大的拦截效果自然不言而喻。而拥有6种专家返的她也让自身的的防御力更上一层楼，成功诱发Hi Counter时可以直接夺走对手三分之一左右的体力。236P可以架上段攻击并触发CB，6P+K通吃中段攻击并且自身也是中段技，而44P可以躲上段并且架中段，可谓是完美的防御体系。不过本作中她的投技威力大减，打击技也比以前温柔了一些，好在基本性能还算优秀，各种挑空连段的伤害也依旧可观。



近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6PK	12–14	中P–中K	25	–14
K2K	11–24	上K–中K	20	–8
P	10	上P	10	–5
3PP6P	14–13–14	中P–上P–中P	20	–12
云手构中P+K	18	中P	22	–8



▲6PK CH命时，第二段判定可以将对手挑空，这也是丽凤主力的挑空手段。

发生为12帧的6P是进攻时的核心招式，它的后续招式6PK可延迟派生，摸到CH后会直接将对手浮空，通常命中也可以在极为有利的帧数下进行二择。11帧发生的K作为通常技来说非常强力，派生技KK和K2K被防后虽然会有一些劣势，但只要控制好距离来使用就基本不会受到对手的反击，此外它们都拥有追向性能，后者不仅距离优秀且CH时会将对手吹飞。非贴身距离时可以用66P或3PP来试探对手，而以P和3P起始的连携也非常实用，因为单发的6P并没有追向性能，所以需要PP6P和3PP6P来弥补这方面的不足。云手构能适当地抑制对手的P和6P，成功抵消掉对方的招式时记得用P+K来追击，命中后对手会进入眩晕状态，接下来便是丽凤单方面地进行二择了，这里建议用命中后会有20帧以上优势的8P追击来为后续的CB做准备。此外不要忘记她的OH技也是近战时的强力候补之一。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	13	中K	22	–10
K2K	11–24	上K–中K	45	–8
66P	14	中P	26	–7
1KP	17–16	下K上P	15	–8
66T	16	上段OH	45	–



▲1KP的动作虽然比较隐蔽，但无论命中还是被防都会出现较大的破绽，切勿滥用。

中距离时主要依靠13帧发生的3K来牵制对手，招式被防时可以考虑派生3KP+K，初段CH命中的话可以形成确定追击将对手挑空。距离稍远一点可以用单发的66P以及K2K，66P被防时有7帧确反，但只有面对投技型角色时才会被确投，此招的发生快，可以用来应对挥空招的对手。使用K2K时尽量以第二段判定的尖端来触碰对手，如此一来能稍微减少被防时的不利，因为距离的关系对手也难以确反。想拉近距离的话可以用1KP，第二段的上段P系攻击的移动距离非常远，但要注意被防或命中后自己都会出现8帧的破绽，如果顺势进入云手构，那么只有投技型角色的T（4帧发生）才能确反。除此之外也可以用3P，3P后有丰富的上中下段派生，混合使用能给予对手一定的压力。6H+K适合作为突袭技来使用，崩防后会有5帧的优势，但要注意动作比较明显，滥用的话容易被对手的返技挡下来。除了打击技外，也可以考虑用OH技66T来靠近对手，因为指令的关系它的距离较远，而距离更远的236T发生为20帧，适合在猜到对手要用返技的时候利用它的组合投派生来重创对手，通常情况下用66T→4T→66T，对手靠近场景边缘时则用66T→4T→46T。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
CH	P+K→3PKK2K	P+K→3PPKK	P+K→PP6PP
HC	P+K→9KK→3KP+K	P+K→3PKK2K	P+K→3PP6PP
CH	8K→9KK→PP6PP	8K→9KK→PP6PP	8K→9KK→3KP+K
HC	8K→9KK→3PP6PP	8K→9KK→3PKK	8K→9KK→3KP+K
NH	66K→9KK→3KP+K	66K→9KK→3KP+K	66K→3PKK2K
CH	66K→9KK→3PKK	66K→9KK→3PKK	66K→3PKK2K
HC	66K→9KK→3PP6PP	66K→9KK→3PP6PP	66K→9KK→3KP+K
NH	3P+K→背2PPP	3P+K→背2PPP	3P+K→背2P
CH	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K
HC	3P+K→背PP4P→3KP+K	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K
NH	7K→背2PP2K	7K→背2PP2K	–
CH	7K→背PP4P→3KP+K	7K→背PKK2K	7K→背PKK2K
HC	7K→背PP4P→PP6PP	7K→背PP4P→3KP+K	7K→背PKK2K

与丽凤对战时的要点

丽凤在中距离时基本占不了太大的便宜，3K的性能大众化，基本上只有单发的66P有威慑力。注意尽量不要去防K2K，尤其是丽凤以此招的尖端来牵制时，防住后基本没有任何确反，因此要尽量做到用返技反击第二段、或者将距离拉开到K2K会挥空的地方，然后再用发生快的招式确反。近距离战中丽凤的进攻能力也并不出众，以通常的立回思路来小心应对即可，比较需要注意的招式有带有避上段性能的1P和可以派生的6P，侧移可以躲开6PP和6PK的连携。惟一比较棘手的是她的云手构，就算在帧数劣势下她也能籍此来转守为攻，云手构的作用是自动对上中段P系使用返技，如果被返到会陷入只能通过转动方向来恢复而无法使用返技的眩晕状态。有强力K系招式的角色会相对轻松一些，考虑到云手属于返技，没有强力K系的角色可以利用投技或OH来抓Hi Counter，多抓个几次她就不敢乱入构了。此外云手构中的招式被防住后都会出现破绽，云手P+K有8帧、2K有18帧确反，前者可以用投技确反，后者则交给打击技。防住云手P如果她不继续进入云手构的话会有4帧不利，如果她还是继续入构，那么就用OH或K系来进攻，需要注意丽凤本身是持有专家返的角色，如果每次都用K系的话反倒容易被专家返逮到。另外还需要提防一下云手中的T，此招不可拆解，被投到后会直接被带入连段。



▲对付云手就用脚（K系）往死里踹吧。



角色概述

牵制型投技系角色，前作中那慢得令人发指的攻速和破绽极大的招式让上级者也极难驾驭，实力一直处于底线状态。里莎在本作中的进化极大，新加入的跑步构让里莎在战术上变得进退自如，灵活性堪比忍者。新加入的33K也让她的浮空技再无死角。忍者众失去了飞空式OH之后，里莎成为了惟一的飞空抓投OH女王，而背向对手的招式以及本身那极具迷惑性的动作令人防不胜防。此外她的CB攻击是中K，比起几乎所有人统一的中P来说，实在很有欺骗性。缺点是身为投技系角色，她的投技威力和返技威力不如其它的投技系角色，打击技也没有巴斯父女那么暴力，要如何使舞蹈般的招式提高命中率便是玩家需要多用心的地方了。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
4H+K	12	中K	40	-26
6K	14	中K	22	-5
4PK	14-14	上P-中K	22	-5
2KPK	16-24-14	下K-上P-中K	22	-5
64T	6	上段投	0	+10

12帧的P、14帧的6P等等，里莎的通常技属于游戏中最慢的级别，近战时极容易被对手的高速打击技压制住，因此熟悉对手的连携套路和段位、依靠自身那坚实的防守来等待反击的机会是她在近战中需要做到的。对手在连携中如果出现了12帧以上的压制空隙，那么推荐用4H+K来反击而不是打点偏高有可能挥空的P，4H+K不仅单发伤害高，动作途中还能回避上段技，尽管被防后有较大的硬直，但招式结束时会自动与对手拉开一段距离，因此一般来说不会受到太疼的确反。在优势帧的前提下，贴身战时可以用1K或6K来简单地择一下对手，也可以用4PK或2KPK的套路压制对手，两者的最后一段判定都可以延迟输入来打对手的乱动，被防也只有5帧的劣势。除此之外还可以用7K来碰碰运气，7KP的中段打击技动作与7KT的投技动作非常相似，而且7KP被防时会直接将对手打成崩防状态，我方可以立即用快速的招式形成确定命中的追击。里莎的投技确反能力比较优秀，最具代表性的是发生为6帧的64T，建议玩家尽量以该指令投来确反，成功投到对手后双方会处于背靠背的状态，而我方有10帧的优势，此时用背向4P+K可以确定命中对手，之后里莎会以背向面对正向的对手，自身会出现14帧的优势，它足以让我们用背向状态中变化丰富的招式来撕开对手的防御。


▲对手陷入眩晕状态时可以利用8P的转向动作来迷惑对手，对手恢复过来后胡乱使用返技的话就用背向T来抓个Hi Counter吧。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
1K	21	下K	32	-10
6PP	14-16	中P-中P	18	-6
K	14	上K	27	-9
KKK	14-20-33	上K-上K-中K	24	-3
236K4	20	中K	24	-5

里莎的打击技总的来说发生比较慢，但在距离上却占有一定的优势。立回时最好将距离保持在1K能刚好命中的地方，这个距离中K和6P都可以碰到对手，相反对手的一些中距离招式却够不着里莎。K是避上段的上段技，被压制的话可以积极使用，K后可以派生出上中下段的连携，派生前需要确认K的命中状况然后再选择后续的派生，被防的话可以派生下段的K2K或中段的K6K来简单二择，命中的话将KKK出完，紧接着用背向的4P就能将处于屁股着地状态的对手挑空。如果没有确认到K是否命中就使出了KK，那么可以用KKP的假动作来诱使对手使出返技来对策KKK，接着用背向T抓个Hi Counter。距离远于1K能命中对手的地方时，可以用中段的236K或动作较大的66K以及9K。如果236K能牵制住对手，那么就相当于取得了下一次进攻的机会，使用时推荐用236K4的指令来进入背向的状态，如此一来就算236K4被防也只有5帧劣势，里莎可以立即后退到对手无法确反的距离。如果236K4命中了对手，那么接下来就可以在背向状态中以8T或P+KH的派生来迷惑/二择对手，也可以用背向7K将乱动的对手挑空打连段。


▲7K的有效距离比想象中的远，命中后可以利用7K6继续压制或7KT、7KP来实现打投二择。

挑空技 & 体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	33P→T	33P→T	33P→4H+K
CH	33P→4PK→T	33P→4PK→T	33P→T
HC	33P→6P8K→1PKK	33P→6P8K→1PKK	33P→T
NH	8K→T	8K→T	8K→T
CH	8K→6P8K→T	8K→6P8K→T	8K→T
HC	8K→6P8K→1PKK	8K→6P8K→1PKK	8K→T/（尖端命中时6P8K→T）
NH	33K→T	33K→6PPP	33K→4H+K
CH	33K→T	33K→T	33K→T
HC	33K→4PK→T	33K→4PK→T	33K→T
NH	背4P→T	背4P→T	背4P→T
CH	背4P→4PK→T	背4P→4PK→6KK	背4P→T
HC	背4P→6P8K→1PKK	背4P→6P8K→T	背4P→T
NH	背7K→背4P→T	背7K→背4P→T	背7K→背4P→4H+K
CH	背7K→背4P→T	背7K→背4P→T	背7K→背7K→背4K
HC	背7K→背7K→背4P→T	背7K→背4P→4PK→T	背7K→背4P→T

与里莎对战时的要点

里莎的招式虽然看起来动作很大，但防住后可以对其进行确反的却并不多，而且被她的特定招式崩防后还会陷入被确定追击的窘境。因此相比起老实防御抓确反的打法，还不如直接抢断或躲开她的招式来得有效。比如6PPP的最后一段判定是25帧发生，在判定出现之前可以尝试躲开。对付各种从空中过来的打击技以及OH投技，需要提前移动才能躲开，比如7K后的7KP以及7KT，猜到对手在7K后要用这两招的话，那么在防住7K后立即往9方向移动（2P位置时）。里莎的突进技在发生上属于偏慢的，基本上只有P+K的速度快一些，因此大多会通过前冲来拉近距离，此时就用打击技来中止她的行动吧。值得一提的是她的跑动中P+K虽然附带崩防效果，但防住后其实可以直接用下段投技来确反，不要被这招唬住了。被打倒在地后可以通过（延迟）翻滚起身来对策她从空中发起的起攻，避免陷入她的节奏。利用移动或蹲下来躲开她的正/背面8T后，可以用12帧发生的投技来确反。不小心被1K扫倒的话一定要最速受身。

▲防住6KK后立即用7帧发生的投来确反处于背向状态的里莎吧。

成就攻略

本作的全成就有一定的难度，无论在线和单机部分都有需要玩家耗费大量时间去刷刷刷的成就，除此之外还有考验技巧与耐心的高难度挑战等着玩家，下面简单地说一下全成就的大致步骤。

1. 打通故事模式，期间不要跳过任何的过场和剧情，另外在每场战斗中都尽量根据提示完成对应的任务以取得一定数量的称号。

2. 彻底打通主菜单中 FIGHTING 选项中的 Arcade（街机）、Time Attack（时间竞速）以及 Survival（生存）模式，注意每个模式都有 8 个难度，玩家总共需要打通 40 次才算完成，分别是街机模式中的个人和组队战各 8 次（每个难度一次）、时间竞速模式中的个人和组队战各 8 次（每个难度一次）、生存模式的个人战 8 次（无组队战）。

成就数量	1000 点 /48 个
难度	★★★★☆
在线成就点数	230 点 /11 个
全成就所需时间	65 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	有连发手柄能增加效率

3. 收集 300 个称号，然后在练习模式中完成全 24 个角色的指令训练，全角色的出现方法以及称号的取得途径可以参考前文收集要素的部分。

4. 解开所有在线部分的成就，纯体力活，没有难度。

5. 取得一些没有技术含量的成就，比如进入主菜单中 EXTRA 选项里的观战模式拍照，又或者是累计使用 50 种不同组合的组合投技等。

6. 取得为数不多的高难度成就，如用任意角色干掉 Legend 难度的单人生存模式中的 100 人以取得对应角色的服装等。

成就详解

DOA5 Master 100点
成就说明 解开除此之外的所有成就

Fighting Entertainment 10点
成就说明 在练习或对战模式以外的模式中完成一场对战



Rivals 20点
成就说明 将 5 名对手登录到战士列表（Fighter List）中

取得方法 在线模式中完成对战时会出现一系列的选项，选择最下面的一项即可将其他玩家登录到战士列表中。

Rival Rumble 20点
成就说明 在线模式中累计完成 10 场对战

Rival Rampage 30点
成就说明 在线模式中累计完成 100 场对战

DOA5 Is My Life 50点
成就说明 在线模式中累计完成 1000 场对战

取得方法 只要进行了对战，那么无论输赢都会计算在内，如果想快速解开此成就，可以借助连发手柄来挂机。具体的方法是进入在线模式后选择 Simple Match 并将搜索选项设置成 Rounds:Any 和 Region:Any，然后随便找个重物压住手柄上的 A 键即可实现挂机。

My Fight, My Rules 10点
成就说明 创建你自己的在线大厅

取得方法 进入在线模式后依次选择 Lobby Match→Create。

Get out there and Fight! 10点
成就说明 在线模式中在自己或其他玩家的大厅中完成一场对战

Fighting For Real 10点
成就说明 在线模式中完成一场 Ranked match 的对战

Jump In 10点
成就说明 在线模式中完成一场 Simple match 的对战

Gesundheit! 20点
成就说明 非练习模式中以威力爆击将对手打到 The Show 场景中的小丑嘴里

Tango Kilo November 20点
成就说明 非练习模式中以威力爆击将对手打到 Hot Zone 场景中的直升飞机上

You Asked for It! 20点
成就说明 累计接受 10 场挑战

Anybody, Anytime, Anywhere 30点
成就说明 累计接受 50 场挑战

取得方法 只要连接上网络，那么在单机的街机、对战以及练习模式中都有可能收到陌生人或是朋友发来的挑战状，前提是在进入这些模式选择单人或组队战的界面中要按 X 键来开启或关闭掉接受挑战的功能。如果有人发来挑战状，那么会有特殊的图标在画面的下方提示玩家。

First Throwdown 20点
成就说明 向战士列表中的好友发送一次挑战状

取得方法 推荐和朋友来完成，因为发送挑战状后需要朋友接受挑战才能解开此成就。发送挑战状的方法是在在线模式菜单中选择战士列表，然后点亮朋友并按 A 键发送，注意接收方必须处于联网状态且正在游玩街机、对战或练习模式中的任意一个且打开了接受挑战状的选项，否则他们是接收不到挑战状的。

Akira Yuki 20点
成就说明 解锁结城晶，请参考前文的收集部分

Sarah Bryant 20点
成就说明 解锁莎菈，请参考前文的收集部分

Arcade Cleared 10点
成就说明 打通街机模式中任意规则的任意难度一次

Arcade Master 30点
成就说明 打通街机模式中所有规则的所有难度

取得方法 街机模式分为单人和组队战这两种规则，每种规则下都有 8 个难度，将它们全数完成需要通关 16 次，初始只有 4 个难度供玩家选择，将最上一级的难度打通后才会开启更高一级的难度。推荐大家选择丽凤，利用她的 1P+K 能凹死各种难度的 CPU，1P+K 的攻击距离较远且可以蓄力，蓄力后不仅能改变招式的发生时间，还能增加伤害，是对付 CPU 的神招，往后的成就中需要完成各种高难度的挑战时也同样建议使用丽凤的 1P+K。

Time Attack Cleared 10点
成就说明 打通时间竞速模式中任意规则的任意难度一次

Time Attack Master 30点
成就说明 打通时间竞速模式中所有规则的所有难度

取得方法 时间竞速与街机模式一样，同样需要玩家通关 16 次，至于打法，你懂的。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

Survival Cleared 10点

成就说明 打通生存模式中的任意一个难度

Survival Master 30点

成就说明 打通生存模式中的所有难度

取得方法 生存模式只有单人战的 8 个难度，但不同难度中需要面对的对手总数不一样，分别是 Rookie-10 人、Easy-20 人、Normal-30 人、Hard-50 人、Champ/True Fighter/Master/Legend-100 人，丽凤的 1P+K 又亮了。

Fledgling Fighter 20点

成就说明 在对战模式中累计对战 10 场

The Fight Never Ends 30点

成就说明 在对战模式中累计对战 50 场

取得方法 可以将双方的体力上限设置为最小，局数设成 1 局来提高效率。

Training Hard 20点

成就说明 在练习模式中累计游玩 1 小时

Blow Em' Away 10点

成就说明 成功使用一次威力爆击

Exercise Newbie 20点

成就说明 在练习模式中完成全 24 名角色的指令训练

On The Edge of Your Seat 10点

成就说明 游玩一次主菜单里 EXTRA 选项中第一项的观战模式

Fighter, Know Thyself 10点

成就说明 查看主菜单里 EXTRA 选项中第三项的战斗记录

Ahhh,Memories 10点

成就说明 在主菜单里 EXTRA 选项中第二项的写真模式里查看一张照片

Say Cheese! 10点

成就说明 在观战模式中按 RB 键拍摄并保存一张照片



How Do I Fight? 10点

成就说明 在练习模式中查看出招表

How Do I Fight Like a Pro? 10点

成就说明 在练习模式中查看招式明细

A Fight to Remember 10点

成就说明 保存一场对战录像

取得方法 在对战模式里完成一场战斗后会弹出菜单，选择保存录像的选项即可。

Safety First 10点

成就说明 对战时选好人进入选场地的画面中，按 Y 键选择无危险要素的场地

Fighting in Style 50点

成就说明 取得所有角色的所有服装（不含 DLC），具体可参考收集要素的部分

First Tag Team 10点

成就说明 在练习模式以外的模式中完成一场组队战

The Power of Two 30点

成就说明 累计使出 50 种不同种类的特殊组合投技

取得方法 游戏里的角色之间多多少少都有着一些特殊的关系，比如蒂娜和巴斯就是父女、李强和丽凤则有着暧昧不清的关系，组队战时让这些有特殊关系的角色组队，然后在战斗中按 T 使用投技，他们就会自动发动特殊的组合投技，下面将列出有特殊关系的组合供玩家选择。

霞	绫音、海莲娜、隼龙、札克
布莱德王	艾勒特、心、札克
米拉	蒂娜、巴斯
海莲娜	克丽丝蒂、霞、心、丽凤、隼龙
心	晶、绫音、艾勒特、疾风、海莲娜、瞳、里莎
海曼	巴斯、克丽丝蒂、元福、蒂娜、札克
克丽丝蒂	海曼、元福、海莲娜、瞳
里格	巴斯、李强
李强	海曼、元福、丽凤、里格、隼龙
札克	巴斯、海曼、瞳、丽凤、隼龙、蒂娜
绫音	李强、疾风、霞、隼龙
隼龙	绫音、巴斯、海曼、元福、疾风、李强、霞、蒂娜
艾勒特	布莱德王、元福、丽凤
蒂娜	巴斯、海曼、霞、丽凤、里莎、米拉、隼龙、莎菈、札克
里莎	巴斯、瞳、蒂娜
晶	心、陈佩、莎菈
莎菈	晶、陈佩、蒂娜
巴斯	绫音、海曼、元福、李强、霞、里莎、米拉、里格、蒂娜、札克
丽凤	海莲娜、李强、陈佩、蒂娜
瞳	疾风、心、丽凤、札克
疾风	布莱德王、克丽丝蒂、隼龙
元福	绫音、巴斯、海曼、布莱德王、艾勒特、海莲娜、霞、丽凤、蒂娜、隼龙、札克
陈佩	晶、莎菈、丽凤

Down You Go 10点

成就说明 在落崖攻防中成功将对手击落一次，具体可以参考收集要素部分的称号入手指南

Cliffhanger Comeback 10点

成就说明 在落崖攻防中成功化解掉对手的攻势，同样可参考前面的部分

I Read Every Move 20点

成就说明 无伤取得一局对战的胜利，推荐在对战模式中插上 2P 手柄来取得

Failure Teaches Success 20点

成就说明 观看过全 24 名角色的战败画面

取得方法 推荐在对战模式中取得，选择玩家对 CPU，然后将 CPU 的等级设为最高，并将局数调成 1 局，体力上限也调至最小。

Insomniac 20点

成就说明 在故事模式中完整地观看过所有过场和剧情，不可以跳过

The Ultimate Hyper Clone 50点

成就说明 累计获得 300 个称号来解锁 Alpha-152

The Curtain Rises 10点

成就说明 完成故事模式的序章

Ninja Battle 20点

成就说明 完成故事模式的第 16 章

...And Then THIS Happened 30点

成就说明 完成故事模式的所有章节



CALL OF DUTY® BLACK OPS II

COD 黑暗行动Ⅱ			主视角射击
X360	Call of Duty:Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		17岁以上

作为目前世界上最火的游戏，《COD 黑暗行动Ⅱ》又有重大创新。不过这次创新的主要部分并不是网络，而是单机。难以想象一个 FPS 游戏居然能够拥有如此复杂的故事模式，一改过去玩家对此类游戏的“好莱坞大片 LIKE”印象。当然丧尸、联机部分也不是毫无变化，用越做越精来形容毫不为过。下面就让我们一起步入《COD 黑暗行动Ⅱ》的世界吧！

文 纱迦&伽蓝&九兵卫&稀饭　美编 anubis



操作列表	
键位	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
方向键	激活特殊武器/呼叫特殊武器支援
Y键	切换武器
X键	装填子弹/动作键
A键	跳跃
B键	下蹲/卧倒（长按）
LB键	投掷战术手雷
LT键	瞄准
RB键	投掷杀伤性手雷
RT键	射击
LS键	奔跑
RS键	近战攻击/切换瞄准镜（瞄准状态下）
START键	暂停





故事模式全解析

本作的故事模式引入了多分支的设定，除了有5种结局外，关卡中的部分选择也会令随后的剧情产生各种或大或小的变化。由于本作的老兵难度非常简单，所以这次单机部分的研究将以剧情和挑战为主。

REWIND VS. REPLAY

本作的一大特色是在进入关卡前可以更改装备，还可以查看到目前为止的剧情以及每关完成的挑战。如果玩家想重复挑战已经完成的关卡，有两种选择，分别是REWIND和REPLAY MISSION，下面就介绍一下这两种方法的区别。

REPLAY MISSION就和过去在通关后选关的性质差不多，如果你想重新挑战打过的关卡，可以通过REPLAY MISSION来实现。REPLAY MISSION时可以重新选择难度，玩家在游戏中的表现（如完成的挑战、获得的分数）可以保存。但REPLAY MISSION的进度与玩家在故事模式中的进度是挂钩的，只能选择打过的关卡，而关卡中的变化与玩家之前在故事模式中的情况一样。另外REPLAY MISSION是不能中断保存的，必须一口气打完才能保存成绩。

REWIND相当于是将当前的故事模式恢复到初始状态，具体方法是在选择关卡时按画面下方的提示操作。玩家可以选择从任意一关开始REWIND，选择之后该关以后的关卡全部恢复为未进行的状态，REPLAY MISSION也无法选择。但相对的玩家可以籍此来尝试新的剧情变化。而且REWIND后虽然后面的关卡不再能够选择，但玩家之前的表现（如完成的挑战、获得的分数）也依然会保留，不用担心会被归零。更重要的是，REWIND后玩家又可以开始新的故事模式，而在故事模式中是可以随时中断保存的。不过注意，REWIND后难度也会继承玩家第一次的选择，可以降低，但不可调高。

除了以上两种方法之外，玩家还可以直接选择NEW GAME来开始新的故事模式，但如此一来之前的所有记录都会被清零，因此一定要慎之又慎！



五大结局

下面公布五大结局的达成条件。其实除了所谓的完美结局之外，结局二也是相当令人动容的，笔者认为可以称之为真结局。

结局一

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的头部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择杀死梅南德斯。

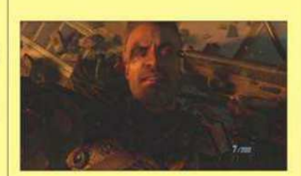
●剧情：梅南德斯被杀死，恐怖袭击的阴云散去，伍兹与大卫结伴拜祭死去的老梅森。

结局二

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的头部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：梅南德斯虽然被逮捕，但是因为蠕虫病毒尚未清除，导致关押梅南德斯的监狱停电，他成功逃出监狱，前往疗养院用吊饰杀掉了伍兹，然后在妹妹坟墓上自焚而死。



结局三

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择杀死梅南德斯。

●剧情：梅南德斯被杀死，恐怖袭击的阴云散去，并没有真正死去的老梅森前往疗养院探望伍兹。

结局四

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：梅南德斯虽然被逮捕，但是因为蠕虫病毒尚未清除，导致关押梅南德斯的监狱停电，他成功逃出监狱，前往疗养院用吊饰杀掉了伍兹，然后在妹妹坟墓上自焚而死。老梅森在这之前探望了伍兹，但没能阻止惨剧发生。

结局五（完美结局）

●条件：1. 旧伤口（Old Wounds）关卡中，抵抗住开枪欲望，没有杀死克拉夫琴科，得到CIA有梅南德斯安插内鬼的情报。

2. 时间与命运（Time and Fate）关卡中调查地下室中被焚烧的档案，发现CIA文件。

3. 因果律（Karma）关卡中杀死迪法尔科，救下克洛伊，或者在失败后出现的战略关卡"第二次机会"（Second Chance）中救下克洛伊。

4. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

5. 完成除"第二次机会"外的其他四个战略关卡，杀死SDC领导人赵天。

6. 阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）关卡中，以大局为重，控制法里德杀死哈珀。

7. 奥德修斯（Odysseus）关卡中控制梅南德斯时，射击布里格斯上将的腿部。

8. 审判日（Judgement

Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：JSOC成功救下了有技术阻止梅南德斯恐怖袭击的技术人员克洛伊·林奇。而在过去，因为接连得知了梅南德斯在CIA中安插了间谍的关系，伍兹在射击被哈德森谎称为梅南德斯的目标时手下留情，只射中了梅森的腿部，留了他一命。SDC领袖赵天被杀死，失去了他的领导，SDC重新被中国政府控制。法里德带着他在轴心日组织中收集到的各种情报活了下来，代价则是大卫的忠实战友哈珀被杀死。之后，提供了重要情报的法里德在奥巴马号航母事变时牺牲了自己，挡住了萨拉萨尔射向克洛伊的子弹，让克洛伊得以活了下来。与美军展开合作的SDC派出无人机援助奥巴马号，令航母上包括腿部被射伤的布里格斯上将和克洛伊在内的主要角色都活了下来。最后，梅南德斯被大卫逮捕入狱，因为克洛伊使用天才般的技术消灭了蠕虫病毒，这位恐怖大亨被困在监狱中，只能在看克洛伊成为英雄人物后接受采访的节目时，因为愤怒而用脑袋砸烂了电视。而在疗养院中，老梅森前来探望伍兹，并和之后来探望伍兹的儿子大卫团聚，故事就此迎来完美的终结。



关卡变化

除了结局之外，玩家在关卡中的不同表现也会直接影响后面剧情的发展，同时也关系到不少成就。

旧伤口（Old Wounds）

在本关的最后，一群人会审问克拉夫琴科。这时会连续出现3次连续按键的提示。如果玩家按键速度不够快，梅森会亲自开枪杀死克拉夫琴科，而如果玩家按键足够快，则克拉夫琴科会说出不少情报，包括最重要的“梅南德斯在CIA里安插了间谍”，之后才被伍兹一枪击毙。

如果套出全部情报，对后面的剧情会有不少细微的影响。同时这也是成就Dirty Business的必要条件。



堕落天使（Fallen Angle）

在本关的最后有一处喷火的地方，如果玩家能够成功躲避火焰，就可以解开成就Hey Good Looking。如果玩家没能躲避火焰，那么从此哈珀的脸上就会有烧伤痕迹。

因果律（Karma）

本关最后迪法尔科会胁持克洛伊上飞机，如果玩家速度不够快，则克洛伊会被迪法尔科带走。而如果玩家速度够快，会追上迪法尔科并和他开战，杀死这个恐怖分子就可以救下克洛伊。

如果克洛伊被抓走，玩家必须完成第二次机会（Second Chance）这个任务才能重新救回克洛伊，而克洛伊的生死会对结局有极大影响。

如果杀死迪法尔科，之后的不少剧情中梅南德斯将只能和大众脸恐怖分子演出。

你与我同受煎熬（Suffer with Me）

在玩家狙击目标的环节中，如果命中头部会导致老梅森死亡，命中腿部则会导致老梅森生存。这个选择会对结局有影响。

阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）

枪击哈珀或枪击梅南德斯将会导致两种完全不同的剧情，但两者最后都会变成玩家操纵大卫·梅森。

分支一：法里德听从了哈珀隐晦的命令，比起侦查梅南德斯的阴谋，一个士兵的生命是可以被牺牲的。别过头，法里德扣下了扳机，终结了哈珀的生命。但他还没来得及等到梅南德斯的称赞，大卫驾驶着运输机前来支援，梅南德斯趁机逃走，只留下自责不已的法里德和哈珀逐渐冰冷的尸体。

分支二：为了留哈珀一命，法里德决定拼一把，突然把枪口对准了梅南德斯。但对方显然早有准备，一瞬间就拔开了法里德的枪口，并且抬手就朝着法里德的胸口打了两枪。尚未立刻死去的法里德无助地躺在地面上，而梅南德斯在发表了一番对于叛徒的谴责后，冷酷地处决了法里德。这时，大卫及时地赶到，用机关炮消灭了大量的恐怖分子，哈珀趁机躲到一旁，逃过了一劫。

而法里德与哈珀的生死，还将对下一关产生重大影响。



奥德修斯（Odysseus）

因应玩家之前的选择，服务器中心的事件会发生细节上的变化，共有4种情况。

变化一：克洛伊在因果律（Karma）关卡中被救回、法里德开枪杀死哈珀的情况下，萨拉萨尔背叛时会试图杀死克洛伊，但法里德飞身挡下子弹殒命，而试图夺去萨拉萨尔手枪的克洛伊会被打晕，最后存活。

变化二：克洛伊被救回、法里德被梅南德斯杀死的情况下，萨拉萨尔会把包括克洛伊在内的所有人全部杀死。

变化三：克洛伊在“第二次机会”（Second Chance）关卡被救回，法里德被梅南德斯杀死的情况下，没有被玩家杀死的迪法尔科会杀死克洛伊，萨拉萨尔会杀死其他人。

变化四：克洛伊在“第二次机会”（Second Chance）关卡被救回或没被救回，法里德开枪杀死哈珀的情况下，法里德会和迪法尔科同时对射，互相杀死对方，克洛伊如果在场，会被打晕并存活下来。

此外玩家控制梅南德斯时，可以选择按照萨拉萨尔的请求射击上将的腿部，又或者直接一枪射杀布里格斯。两种选择会令大卫进入服务器中心时的剧情发生变化。如果之前哈珀存活，萨拉萨尔投降后会被他当场击毙。如果玩家完成了四个对抗SDC的战略任务，则在本关最后，与美军展开了合作的SDC军队会派出无人机支援奥巴马号，击落恐怖分子的无人机，令航母免遭被轰炸后沉没的命运。





轴心日（Cordis Die）

取决于玩家之前的行动，本关开始时的剧情动画会有变化，如果SDC已经于美军合作，则中国的陈总理会对美国总统表示感谢（还有一句中文的“谢谢”），如果SDC领袖赵天仍然活着，则陈总理会因为美国无人机被操纵攻击中国主要城市而对美国总统进行谴责。

审判日（Judgement Day）

如果玩家已经令美军和SDC联手，本关会有中国特种部队作为援军登场，但除了部分对话外基本不影响本关剧情。

最后是否杀死梅南德斯会影响游戏的结局，而且这个选择本身也是关系到完美结局是否出现的条件。

角色生存

梅南德斯

有两种情况导致梅南德斯死亡。

1. 在（Judgement Day）关卡的最后选择干掉他。

2. 克洛伊死亡，且在（Judgement Day）关卡的最后选择逮捕他。如此一来会进入结局二或四，最后梅南德斯会选择自杀。

老梅森

决定老梅森的生死只有一个条件，也就是在你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡的狙击环节中，看玩家射击目标的头部还是腿部。头部为死，腿部为生。

伍兹

有两种方法来挽救伍兹的生命：

1. 克洛伊活到最后，成功消灭蠕虫病毒，梅南德斯生死不问。

2. 在（Judgement Day）关卡的最后选择干掉梅南德斯。

哈珀

哈珀的死亡条件只有一个，那就是在阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）关卡中，控制法里德枪击哈珀。但哈珀不死则无法达成完美结局，比较悲催。

克洛伊

克洛伊是本作影响结局的关键人物，影响其生死的条件非常多。



导致克洛伊死亡的条件有两种：

1. 既没有在因果律（Karma）关卡中救出她，也没有在第二次机会（Second Chance）关卡中救出她。

2. 成功救出她，但哈珀幸存。

如果想让克洛伊幸存，就必须在因果律（Karma）或第二次机会(Second Chance)中救出她，同时法里德幸存。

法里德

不管怎么选择，法里德都难逃一死。但只有于他在阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）关卡中未被梅南德斯干掉的情况下，才能在奥德修斯（Odysseus）关卡中让克洛伊幸存。

萨拉萨尔

大叛徒萨拉萨尔的生死取决于哈珀的生死，如果哈珀幸存，那么在奥德修斯（Odysseus）关卡最后他会被哈珀一枪毙掉。如果哈珀死亡，那么他会被抓走，当然就算不死，他下半辈子肯定也不会有什么好结果。



迪法尔科

二号反派迪法尔科最后也难逃一死，他的死亡有三种可能：

1. 在因果律（Karma）关卡最后被玩家追上，作为BOSS被击毙。

2. 成功在因果律（Karma）关卡中逃脱，之后在奥德修斯（Odysseus）关卡与法里德对枪而死。

3. 成功在因果律（Karma）关卡中逃脱，且法里德在阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）关卡中被梅南德斯干掉，那么在审判日（Judgement Day）关卡的最后被玩家在子弹时间中击毙。



全挑战攻略

本作的故事模式每关都设计了10个挑战，这10个挑战其实就是将过去那些关卡特殊成就变为了挑战，但如此一来数量就翻了数十倍。全挑战是本作单机部分的最难点，下面就为大家献上全挑战攻略！

中断大法

本次的战役模式没有了“返回上一个检查点”的设定，在战役中一旦想重来就必须整关重开。看上去十分反人类，但是利用Save and Quit就不是问题。在进行战役模式时，只要屏幕上出现Checkpoint Reached的字样就可以通过Save and Quit退出保存当前进度（标记为屏幕正下方会出现Saving Content字样），这样一来在重新进入游戏时无论再经过多少个Checkpoint，只要不覆盖存档，通过登出设定档并重登，在选择RESUME STORY时就可以马上回到当初保存的位置。利用这个方式，一些容易错失或是难点十足的挑战就能获得无限反复重来的机会而无需反复游玩同一关，节省大量的时间。但是这种方法必须运用于连贯的战役模式，Replay Mission没有Save and Quit这个选项，因此不能使用这个办法。解决办法是在Replay Mission中选择从对应关卡开始Rewind，这样就可以恢复战役模式。

如果玩家在攻关过程中已经完成某个挑战，即使死亡读取检查点也会默认已经完成挑战，利用这一点可以利用自杀的方式完成某些互相矛盾挑战。而数据型挑战也可以通过累计的方式完成，前提是先前累计的数据被Checkpoint保存，比如某挑战要求杀10人，在杀死9人后到达新的Checkpoint，那么即使死亡，在读取检查点后只需要再杀死1人即可。但注意在完成一项挑战后，如果未达到下一个检查点就选择Save and Quit，那么在恢复游戏后该挑战会恢复到未完成的状态，因为玩家保存的是上一个检查点的状态。



Strike Force

Stike Fore 关卡是本作新增的一种特殊关卡，这种特殊关卡的玩法类似于即时战略模式，同时又与普通的射击部分相结合，这种关卡的操作其实十分简单，按 BACK 键可以进入战术视角，这时就相当于即时战略的玩法，方向键可以选定单独的部队，LB 键指挥部队行进，长按 LB 键可以一次性对所有部队下达同一个指令，而长按方向键则可以从任意视角强制切换到相应部队的第一人称视角。Strike Force 关卡的挑战相比战役关卡难度要低出不少，但相对繁琐，而且不能使用 Save and Quit，因此每关来上好几遍是很正常的。不过在战术关卡即使任务失败，在本次挑战内完成的挑战依旧会予以保留，因此在攻克挑战时大可不必理会任务是否成功，始终朝挑战目标进发即可。



注意事项

1. 挑战不限难度，因此强烈推荐采用最低难度进行。

2. 即使完成挑战，也必须通过整个关卡才能保存到总体进度之中，中途退出是无效的。所有挑战相关的成就也全部需要完成关卡之后才会解锁。

3. 在完成挑战时，屏幕左上角会出现 Career Record Updated 字样，玩家可以凭这个判断自己是否已经达成挑战条件。由于关卡中无法查看当前挑战完成的进度，这点在挑战过程中是最为关键的。

4. 在每一关的战前整备画面，特殊道具一栏都默认装配了一个名为“Access Kit”的道具，它允许玩家在流程中获得一些特殊的装备，挑战攻略中默认全程装配 Access Kit，因此文中将不再赘述，如果攻略提及到取得某些道具但没有取得，请检查是否装配了此道具。

5. 请不要勉强自己在一周目中完成所有挑战，因为部分挑战本身就互相违背，有时还需要通过自杀的方式来读取检查点重来，光这点就与不死过关相违背，因此在初次挑战时建议优先将除不死过关的其他 9 个挑战完成（如果条件不冲突的话）。另外，玩家完全可以不理会成就先以最低难度通关一次，了解相关的挑战位置再结合本篇攻略攻克挑战，磨刀不误砍柴工。

6. 普通关卡的最后两个挑战必定是收集 3 个 INTEL 以及不死过关，战略关卡的最后一个挑战必定是仅以战术视角过关。

7. 文中挑战的编号是按照游戏中从上往下的排列而定的，但叙述的先后是以玩家的流程为准的，以防止玩家错过解除挑战的时机。因此会出现编号错乱的情况，这并非行文的 BUG，在使用时请注意。



Pyrrhic Victory

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

注：挑战8需要用到狙击步枪，虽然流程中能找到狙击步枪Dragunov，但建议玩家还是自行配备一把喜欢的狙击步枪。

1. 利用弯刀杀死 15 名敌人

在关卡一开始玩家手上的近战武器就是弯刀，在开端的战场上随意砍杀 15 人即可。

2. 扮演轰炸机炮手时，摧毁所有 MPLA 的坦克

在与 MPLA 在平原上进行正面冲突时，期间会被 MPLA 的坦克压制，此时会触发两次呼叫哈德森空中支援的剧情，LT 键为发射火箭弹，RT 键为发射机关炮，但实际上只要发射火箭弹就足以将所有带黄色标记的坦克摧毁。其中第二次稍微有点技巧。

3. 利用一发迫击炮弹杀死 5 名敌人

同样在一开始发生战斗的平原上，在往前方推进时可以发现右侧有一辆带 Acess 标记的翻侧装甲车，靠近调查就可以取得迫击炮的补给，推荐完成的地点为在呼叫完哈德森的空中支援后，安盟领袖的黑哥萨文比会指示玩家登上车辆离开，在刚登上车辆后恢复操作时，左前方就有一群扎堆的敌人，此时快速按方向键→键切换炮弹往远方扔就有极高的几率完成这个挑战。

5. 利用飞扑进入敌人的手雷的波及范围并成功存活下来

全游戏数一数二的难点挑战。剧情中会搭乘直升机落下到船只上，利用 Access Kit 可以在甲板上取得防爆衣，取得后玩家受到手雷等爆炸物的伤害会大大减少，而且这也是完成这个挑战的必须步骤。具体推荐完成挑战的位置为在最后阶段触发与梅南德斯的剧情后，此时需要与哈德森在大批敌人的追击下逃生，在逃生过程中故意不跟哈德森走，而是找好掩体观察周围的敌人，在大批敌人中肯定有三两个投掷手雷的人，一旦发现有敌人投掷手雷就主动往手雷附近飞扑，飞扑的发动方式为在奔跑中长按 B 键键。注意整个飞扑过程要一步到位，如果飞扑后在匍匐状态下发生移动，即使被手雷波及也是无法完成挑战的，总的来说这是一个需要运气 + 技术的挑战。最低难度下敌人扔雷的几率不高，个人建议在开始逃生之前存好档，然后按正常流程撤退，途中自然会遇到几次扔雷的机会。如果和敌人死耗，出雷的几率反而不高。

4. 在船上营救伍兹时，摧毁 5 艘追击的船只

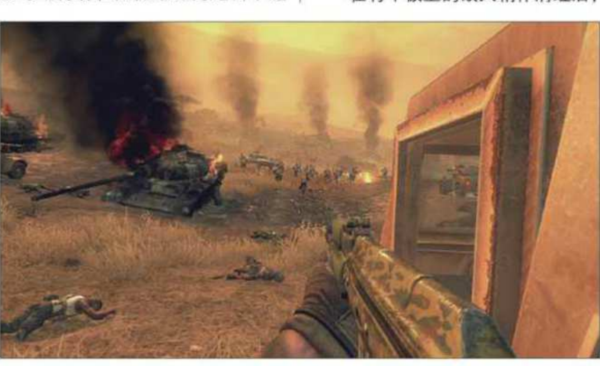
在将甲板上的敌人稍作清理后，后方会马上有六七艘船只前来追击，这时只要控制甲板上的炮塔瞄准船只将其摧毁即可，这些炮塔并没有冷却时间，大可以瞄准后长按射击键射击，累计破坏 5 艘船后就能在左上看到 Career Record Updated 的字样。另外，装备 Access Kit 后可以在甲板上取得防爆衣，这是完成挑战 5 的关键。

6. 利用捕兽夹杀死 10 名敌人

参考挑战 7。

7. 利用一个装设有迫击炮弹的捕兽夹同时炸死 4 名敌人

在救出伍兹后，跟随哈德森在丛林中潜行前进，直到来到一个山洞口将受重伤的伍兹放下，利用 Access Kit 在斜坡下方右侧的小屋内可以取得捕兽夹，敌人在踩中捕兽夹后会在一定时间后死亡。虽然初始状态下捕兽夹只有 5 个，但在小屋一旁有一个无限补给的弹药箱，利用这个弹药箱就可以实现无限装设捕兽夹以及捕兽夹 + 迫击炮的组合（前提是玩家在此前已经取得迫击炮，参考挑战 3），在前进触发与梅南德斯的剧情前，沿斜坡这样的必经之路上铺设海量的捕兽夹，并在部分的捕兽夹上按 X 键组合迫击炮就是完成这 2 个挑战的基本



思路。但是，即便完成捕兽夹杀死10人没有什么难度，但要保证4个人被同一个迫击炮捕兽夹杀死还是需要一点运气，笔者建议在斜坡这个窄位装设并反复徘徊，总能实现杀死4人的目的。

8. 在树上的高位射击点上，用狙击步枪杀死20名敌人

最后与哈德森的逃脱部分在丛林中进行，在逃脱的过程中观察周围的树木可以发现部分树木可以借助其之上的梯子爬到高位上对敌人进行攻击，只要爬上任意的射击点上累计用狙击步枪杀死20名敌人即可，如果玩家在一开始没有配备狙击步枪，那么在取得捕兽夹的棚屋旁可以找到一把Dragunov。

9. 收集所有Intel

1）在一开始的战场上，往前推进时右侧的一辆翻侧装甲车内可以取得迫击炮弹，收集就在车辆轮胎旁边。

2）在营救伍兹的船只上，借助



左侧的梯子爬到上层甲板，收集就在上层炮台的后方拐角处。

3）在触发与梅南德斯的剧情后，在逃跑过程中哈德森背起伍兹从第一个区域离开时，观察左侧可以看到有2处树上高位射击点，在其中一个射击点上可以找到。

10. 不死过关

Celerium

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 8 9

注：必须带上本关的默认副武器Titus-6，以及战术手雷EMP，因为有部分挑战与这些武器相关，如果玩家已经解锁战术盾牌也能带上方便完成其中一个挑战，但即使尚未解锁也无需担心，在游戏中的相应位置也能找到，具体参考下文。

3. 用Titus-6的一次射击杀死4名敌人

Titus-6一次能射出多枚炸弹，控制得当的话完全可以实现一次命中两个不同地点的目标，利用这一点在本关第一次遇到敌兵的时候就已经可以解除这个挑战。如果觉得有困难，可以在完成挑战4中摧毁炮塔的挑战后进行，在接下来前方的两个拐角处都有2组4人一组的敌兵，装备Titus-6并设置为爆炸模式，当敌人靠拢时尽量瞄准能波及所有4名敌人的位置，只要将4人同时炸死并在左上角显示挑战完成的字样即可，但如果这2组敌兵都无法完成挑战，则以自杀的方式回到检查点重来。

1. 在敌人直升机起飞前将其摧毁

在经历本关开始一段超酷的飞行后，在与一些敌人交战后登上几段楼梯，可以看到远方有一架即将起飞的敌方直升机，这时就在远距离切换副武器Titus-6瞄准直升机射击，这样一来可以直接将其摧毁并完成挑战。

4. 黑掉飞机炮台后，控制炮台杀死10名敌人

在挑战1要摧毁的飞机所在的停机坪旁有一架可供玩家黑掉的战斗机，在黑掉后会进入第一人称视点控制飞机的炮台，在这期间利用炮台杀死10名敌人即可，时间十分宽松。

2. 破坏2门被EMP影响的机枪塔

在离开挑战1所在的停机坪后，进入下一个区域就有多门机枪塔出现在玩家的面前，投掷EMP手雷可以使机枪塔暂时失去行动能力，在其失去行动能力期间破坏2门机枪塔即可。

5. 在激活光学迷彩的状态下杀死30名敌人

在炸开遗迹的门并进入研究设施后，在右侧明显位置有Access字样的箱子中可以找到光学迷彩，取得后按方向键↓可以激活光学迷彩，这可以使玩家在接下来的战斗中如有神助，只要在这个迷彩保持激活的状态下杀死30名敌人即可。注意部分行动（如开启机关）后会强制解除光学迷彩状态，玩家要注意一下画面右端显示的是Enable（开启）还是Disable（关闭）。

6. 使用液氮破坏2台ASD

ASD指的是由人工智能控制的小型移动炮塔，在进入研究设施后敌方ASD经常会出现在玩家的面前，部分ASD出现的地方附近都会有一个银色的液氮容器罐，只要ASD靠近液氮罐就射击液氮罐，如果ASD会出现霜冻效果并整个变白的话就证明已经成功，用这样的方式破坏2台ASD即可。在攻入研究室的途中有一次机会，而在本关最后阶段研究员被干掉之后，还有两次这样的机会。

7. 用战术盾牌杀死10名敌人

这个挑战的难点在于盾牌并不会像其他的额外装备一样以"Access"字样标记，而是需要玩家自己去取得，具体取得位置为在来到救出研究员的场景，也就是取得挑战8 ASD机器人的位置旁，在研究员躲藏的箱子的门外有一台巨大的机器，在战斗时靠近机器就可以取得挂在机器上的战术盾牌。另外，请务必在保护研究员的那场战斗中就拿到盾牌开杀，这样才能保证在将其救出后有足够的敌人供玩家消灭。如果人数不够也可以直接装备战术盾牌来挑战本关，不过你需要解锁指定关卡的5个挑战才能获得这个武器。

8. 保证过关时，我方ASD没有被破坏

在救出研究员的场景中央明显位置处可以取得为我方战斗的ASD，只要保证这台ASD在过关时没有被破坏即可，实际上完成这个挑战比描述看上去容易得多，只要按正常打法就几乎是必定能完成的成就。

9. 收集所有Intel

1）在结束开始的飞行部分后，登上几段楼梯会到达一个停机坪，在可以黑为己用的飞机机尾处有一个整理间，在里面桌上的电脑旁。

2）进入研究设施后在剧情中会遇到爆炸，随即敌人会从前方楼梯涌现，这时绕到左后方的房间内，收集就在桌子上。

3）在救出躲藏在箱子中的研究研究员后，敌人会从外围进攻而来，消灭所有敌人后沿楼梯进入敌人来袭的房间内，收集就在正前方的桌子上。

10. 不死过关



Old Wounds

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

1. 用弯剑杀死15名敌人

在关卡一开始恢复操作后，不要急着骑上马，走到马的右侧阴影处可以发现一具被一把剑插在胸口的骷髅，用Access Kit将其取出后，近战武器就会发生改变，在之后的流程中用这把新的近战武器杀死15人即可。

2. 用迫击炮击落敌人的一架直升飞机

这里挑战说的"一架"直升飞机其实是一架特定的直升飞机，当在山洞中进行任务简报受到敌人轰炸的剧情发生后，在离开山洞前可以在出口左侧的门内取得迫击炮，其后骑上马往外走，随即可以发现有一架直升飞机出现在正前方，这就是玩家需要摧毁直升飞机，但这架飞机只会在低空停留约3到4秒，如果错失了机会，那么就只能用手雷自杀重来了。

3. 用反坦克地雷炸毁一辆坦克

在离开基地后，玩家需要跟随伍兹与赵天来到西边需要防守的据点，期间场景中会出现2台

BTR 装甲车，玩家的任务也因此转变成到达高处取得毒刺 Stinger 摧毁 BTR，到达该位置后可以发现在毒刺旁边有一个箱子，打开后就能取得其中的反坦克地雷。在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情。这时将地雷提前装设在之后流程中坦克的必经之路上，或是直接将雷安在坦克旁边然后按 X 键引爆，就能将坦克干掉。装设反坦克地雷后必须马上跑开，否则反而会被地雷炸死。另外，反坦克地雷必须作用于坦克才能完成挑战，也就是说虽然可以用反坦克地雷来对付 BTR 等车辆，但并不会计入挑战之中。注意如果想一次性完成所有挑战，需要先完成挑战 6，坦克晚点炸也没关系。

6. 摧毁敌方在北边小道的 4 架增援直升机

在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情，BTR 与坦克目标的基地方向为南侧，也就是说这时不要理会 BTR 与坦克，骑马往它们前进的反方向进发，可以发现前方有一排 4 架支援直升飞机迎面而来落下步兵，只要悉数将所有 4 架直升飞机用毒刺摧毁就能完成这个挑战。另外，这里即使使用毒刺不用锁定状态也非常容易击中直升飞机，可以顺便完成挑战 7。



7. 不使用毒刺的空中锁定功能，直接用光学瞄具摧毁一架敌方直升机

本关中出现直升机的位置有很多，推荐在挑战 4 所述的位置完成。

4. 骑马撞死 10 名敌人

在完成防守西边据点的任务后，也就是出现敌方坦克进攻基地的剧情时，场景中会出现大量的敌方步兵，在马背上奔跑将他们轻松撞死即可。

5. 用卡车上的机枪塔摧毁一架直升飞机

当解决了进攻基地的 BTR 与坦克后，目标会转换成 2 架在基地门口盘旋放下敌兵的直升机，这时不要直接用毒刺将其摧毁，而是下马登上基地门口的一辆卡车后的机枪塔上对直升机射击，只要摧毁其中一架就能完成挑战。

8. 用毒刺（Stinger）不锁定炸死 25 名敌人步兵

在载具横行的本关中，毒刺可以说是必不可少的武器，该挑战要求玩家直接以机械瞄具干掉 25 人。虽然毒刺的弹数有限，但只要利用场景中众多的弹药补给箱进行不断的轰炸就始终能够取得。在本关最后要求骑马返回基地的场景中，敌军是无限出的，在这里可以轻松搞定。

9. 收集所有 Intel

1）在剧情中主角一行会在山洞中进行任务简报，敌人的空袭开始后伍兹与赵天会扛枪往外跑，这时不要跟着他们走，在山洞内右侧的角落有收集。

2）在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情，在它们的必经之路上有一个弹药补给点，标记是显眼的红色旗帜，收集就在旗帜的下方。

3）在摧毁所有的 BTR 以及坦克后，需要骑马来到东面的区域，这时伍兹会提醒玩家下马到达上层，这时先不要往上方走，在右侧的一个山洞洞口处有收集。

10. 不死过关

Time and Fate

推荐一次性完成的挑战：1 2 4 5 6 7 8 9

注：本关分为两部分，挑战1、2和3以及第1个收集在操控梅南德斯时完成，其他则在后半部分操控梅森时完成。

1. 在 10 秒内用霰弹枪杀死 7 名敌人

在剧情过后，疯狂的梅南德斯会被诺列加释放，并在其手上获得一把霰弹枪，这时沿斜坡下行，不用理会其他敌人直接走到正前方的建筑下，可以发现大量敌人会自动聚拢到玩家身边，这时举起手上的枪迅速将身边的敌人杀死，10 秒钟杀死 7 人总的来说还是十分宽松的。

2 使用卡车后的机枪塔杀死 8 名敌人

当梅南德斯来到妹妹约瑟芬娜所在的建筑前时，我方友军会驾驶带机枪塔的卡车冲进庭院内，其后控制机枪塔的 NPC 会死亡，由于庭院内的敌人很少，因此在 NPC 死后一定要迅速爬到机枪塔上对周围的敌人进行射击。

3. 在 140 秒内到达约瑟芬娜的房间

十分简单的一个挑战，只要最速前进，如非必要不与敌人纠缠就能完成这个挑战，但是这个挑战可能会与挑战 1、2 相悖，因此可能需要重玩一次来完成。

4. 用燃烧瓶杀死 12 名敌人

在操控角色转换为梅森后，跟随队友穿越一小段河流，在右侧第 2 间小屋内可以找到燃烧瓶，而在取得燃烧瓶的小屋往前进方向右数第 2 间小屋内有无限的弹药补给箱，好好利用两者的结合来清理路上的敌人，要完成 12 名敌人的目标绝非难事。

5. 击毙带有机枪塔的卡车司机使车辆撞毁

在挑战 4 中取得无限弹药补给的小屋稍微往斜坡上走，会迎面驶来一辆带有机枪塔的卡车，只要在出现时瞄准其驾驶室射击将驾驶员击毙就能使卡车直接撞到右侧墙上，如果玩家配备了狙击枪并算好提前量，这个挑战会显得更加简单。

6. 用迫击炮弹杀死 10 名敌人

当梅森一行来到指定位置发现诺列加背叛的事实时，哈德森让伍兹克制自己的怒火并遵守指挥，当继续进发时可以看到右侧有 2 扇卷帘门，打开带标记的门后可以在其中取得迫击炮，另外在这个房间内就有弹药补给，因此拿起迫击炮对一旁的敌人发动轰炸即可。

7. 用砍刀杀死 10 人

当跟随伍兹进入地下室后，进入前方左侧的门就能取得砍刀，之后在地下室砍杀 10 人即可。

8. 找到 CIA 的相关证据

与伍兹在地下室前进，到达某个房间时会发现敌人正在用火销毁一些文件，在这个场景右侧尽头的桌子上可以找到 CIA 的相关文件，取得后就能完成挑战。

9. 收集所有 Intel

1）在控制梅南德斯穿越着火的马房时，在出口附近右侧的一辆木车上可以找到。

2）当梅森一行发现诺列加背叛的事实时，也就是取得挑战 6 所需迫击炮的位置，在进入前方庭院前观测大门右侧有一个钟楼，沿梯子爬到钟楼顶部就能在木箱上找到。

3）在地下室杀敌前进时，途经毒品的加工场，离目标地点约还有 10m 的位置处，进入左侧的房间内，收集就在长板凳上。

10. 不死过关



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

Fallen Angel

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 6 8 9

1. 在被水淹没的街道上不被杂物击中

在离开初始的区域后，街道上会迎面漂来不少的杂物以及车辆，只要注意躲避这些物件不被击中，就能完成这个挑战。

2. 指挥 CLAW 在被水淹没的街道上杀死 8 名敌人

在离开初始的区域后，用 Access Kit 打开左侧的闸门让 2 台 CLAW 进入内部，其后按方向键↑只会 CLAW 攻击对面楼宇的指定区域，在这里只要不用枪击杀对面的敌人，全部一一按↑键交予 CLAW 对付，要完成 8 个杀敌的要求可谓轻而易举。

注意在之后的下水道版图内有一个可以 ACCESS 的区域，这关系到后面的挑战。

3. 记录梅南德斯 400TB 以上的数据

与哈珀到达屋顶将 2 名哨兵暗杀后，会激活音频窃听仪器窃听梅南德斯的对话，由于梅南德斯会不断移动，因此玩家也需要不断移动对其进行窃听，整个窃听共分为 4 段，最终到达列车车站结束，只要整个过程所有的音频容量大小达到 400TB 就能达成目标，如果一切顺利，第 1 部分能完成约 100TB，第 2 部分能完成约 240TB，第 3 部分的机尾对话就能完成 400TB 的要求，总的来说难度不高，只要第一时间确认梅南德斯所在的位置即可。

4. 控制 CLAW 时，利用火焰喷射器烧死 10 名敌人

在本关的一开始，CLAW 就会为玩家一路扫除障碍，在装备 Access Kit 的状态下可以发现在关卡开始时 CLAW 的身上就有一个 Access 的标记，这是激活其火焰喷射器的开关，请务必在关卡开始时就将其激活。当梅森与哈珀被梅南德斯发现后，两人会逃亡到一个房间内并陷入敌人的围困，其后按方向键←键转换到 CLAW 的操作界面，在火焰喷射器被激活的状态下，LT 键为喷射火焰，RT 键为机枪扫射，只要在这个时候用火焰累计烧死面前以及右侧 10 名敌人就能完成挑战，惟一需要注意的是不要长按火焰喷射器，否则会致使其过热，轻点按键就已经能获得很好的效果。

5. 在受到围攻时，保证 2 台 CLAW 不被破坏

这个挑战与挑战 4 在同一个位置，但要保证 CLAW 不被破坏打法则与挑战 4 正相反，具体方法为在按←键激活 CLAW 后不要使用火焰喷射器，按 RT 使用机关炮迅速将右侧的敌人消灭，借助红色油桶可以加快杀敌的速度，同时将面前驶来的一辆卡车击毁后迅速按→键切换另外一台 CLAW，切换后优先解决空中的武装直升机以及地面上的几辆卡车，最后处理右侧天台处手持 RPG 的敌兵即可。如果想同时在这里完成挑战 4 又保全 CLAW 有点难度，不过反正本关后面还有两个相悖的挑战，玩家完全可以分两次来进行。

7. 用无人机的导弹摧毁 20 辆追击的汽车

在关卡的最后阶段，需要驾驶名为 SOC-T 的汽车逃亡，在完成最初的驾驶部分后从一处高处跳跃后，在滞空时间中玩家可以选择按 X 键键继续驾驶 SOC-T，或是按 B 键键驾驶无人机，在这里选择无人机后会一路掩护友方 SOC-T 撤退，无人机有 2 种武器，分别是 LT 键键的导弹以及 RT 键的机关炮，在这里只使用导弹累计摧毁 20 辆汽车即可。

8. 驾驶 SOC-T 时以撞击的方式摧毁 8 辆追击的汽车

同挑战 7，当选择驾驶 SOC-T 时玩家需要手动驾驶车辆逃离，期间会有不少的车辆对玩家进行堵截以及追击，只要将撞击这些车辆就能将它们破坏，如果敌方车辆在前方较远位置，则可以考虑按 A 键加速追尾撞击。8 辆并不多，开不到一半就能解除。

6. 驾驶 SOC-T 时加速通过 2 处特殊跳跃点







在选择驾驶 SOC-T 逃亡时，在路上有 2 处隐藏的特殊跳跃点，只要在这 2 个跳跃点处按 A 键加速通过就能完成这个挑战。第 1 处跳跃点位于玩家确认选择驾驶无人机还是 SOC-T 后，确认选择 SOC-T 并前行一段路后会有有一段左转往高速公路走的场景，这里的高速公路有左右 2 条分支，选择左侧的分支走，没走几步就可以看到前方右侧有坍塌的路牌形成的坡度，加速跳过即可；另一处加速点位于驾驶部分后半段的必经之路上，在进入工厂区域并且周围开始发生坍塌的场景，注意右侧会出现一个泥石堆砌形成坡度，沿坡度加速跃到半空撞破玻璃进入建筑内部后就可以完成挑战。

9. 收集所有 Intel

1）恢复操作后，在关卡一开始房间内的棚架上。

2）在水路中前进，会遭遇大巴迎面被水流冲来的剧情，连点 X 键 / □键与哈珀推门进入小道后，右侧有一个弹药补给箱，而收集就在一旁的地上。

3）与哈珀一同在水淹道路上躲避无人机的侦查时，在潜行的最后阶段会进入一片瓦砾中，同时上方会有无人机的灯光，收集就在瓦砾当中。

10. 不死过关

Karma

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

注：本关的挑战虽然可以一气呵成，但完成挑战6 7将有可能导致玩家追不上克洛伊，从而导致后续剧情出现变化。

1. 在 60 秒内获得视网膜扫描

略有难度的挑战，在关卡初段乘坐电梯到达下层后需要操控名为 Ziggy 的小蜘蛛机器人去扫描敌人的视网膜，留好只要从出发到最后按 RT 键电击目标之间时间少于 60 秒就能完成这个挑战，攻克这个挑战时玩家需要知道几件事，首先，Ziggy 虽然是机器人，但它同样可以通过按下 LS 键奔跑加速，请务必保持时刻奔跑；二是在平路上跳跃前进远比步行快，必须合理运用；而在垂直攀爬时不能跳跃，否则会因重力而掉落浪费时间。值得一提的是，在用电击破坏变电箱后前方会有一段圆形管道的路线，在这里不要进行任何跳跃，否则反而会欲速不达。另外，攀爬的时间可以在左下方的数据显示中追踪到。

2. 取回微型机器人 Ziggy

在使用 Ziggy 复制视网膜数据开门后，在中央数据库的地上长按 X 键就能将损坏的 Ziggy 回收。

3. 在酒吧内将 5 名敌人爆头

在舞厅找到卡玛（克洛伊）后，法尔科会指挥手下屠杀舞厅的平民，此时梅森与哈珀会躲进吧台内，其后会接连 4 次进入子弹时间，只要在这个过程中将舞厅中央 5 名敌人爆头即可。虽然听上去很简单，但是由于子弹时间很短，而且整个过程中玩家操控的角色会因移动导致



准星发生偏离，因此要达成爆头条件还是颇具难度。

4. 确保非战斗人员零伤亡

这个挑战的描述十分模糊，实际上非战斗人员应该指的是酒店原先的安保人员，而这个挑战实际上的隐藏条件就是迅速杀敌以免安保人员减员，但这实际上不需要太刻意去达成，是一个比较难错过的挑战。

7. 使用电击拳套杀死 20 名敌人

在结束在酒吧的剧情后，整个酒店会开始受到梅南德斯军队的袭击，在剧情中酒店安保人员会为玩家打开军火库的门，在里面的柜子里可以找到电击拳套，在取得后接下来就会遭遇大批的敌人，从这时就开始逐一近战击杀，在到达室外场景后应该就差不多能完成挑战。

8. 保护 ASD 免受破坏

在与队友推门从商场购物区离开前，在门的左侧有一扇可以用 Access Kit 打开的门，开启后就能取得一台我方的 ASD，但其实这台 ASD 并不需要很刻意地去保护，只要尽自己所能杀死路上的敌人，摧毁路上的敌方 ASD，在过关后我方 ASD 就自然能保存下来。

5. 杀死 5 名从绳子滑下的敌人

在与队友推门从商场购物区离开后，从一段楼梯下行，前方会出现一架敌方的直升飞机，这架直升机上就有 5 名试图用绳子落下到地上增援的敌人，在他们开始滑下前就举起枪将他们击杀在机舱内，全部杀死后挑战也会随之解锁。

6. 在室外场景杀死 25 名敌人

在与队友推门从商场购物区离开后，来到室外场景累计杀死 25 名敌人即可，如果在此前的军火库获得带“Target Finder”瞄准器的武器可以更容易地寻找到敌人。

9. 收集所有 Inetel

1）在使用 Ziggy 复制视网膜数据开门后，进入机房清理敌人后，先不要往前走搜索卡玛的情报，在右侧的电脑桌上可以找到收集。

2）在结束酒吧的剧情，进入酒店的购物区时，1 层有一间名为“d'HO”的商店，在里面的收银柜后可以找到。

3）在追逐法尔科的最后阶段会登上一段楼梯到达上层，发现楼梯时先不要急着上去，在楼梯前方有一个广告牌与一个推销柜台，收集就在柜台之上。

10. 不死过关

Suffer With Me

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

1. 用飞刀杀死一名守卫

这个几乎不会错过，在关卡的一开始登陆时，伍兹会将其中一名哨兵控制住，随即会出现另外一名敌兵，这时马上将刀扔过去就能完成挑战。

6. 用夜莺手雷同时吸引 8 名敌人

在关卡一开始与伍兹爬到上方，清理停车场的敌人后稍微往前走就能发现在必经之路左侧的地上有一个带 Access 标记的木箱，打开后就能取得夜莺手雷 Nightingale，但前半部分基本上没有能完成这个挑战的位置，推荐在押送诺列加的街道上行进到教堂前的第 2 个公园时，这里有不少敌人，在这里朝公园周围扔出多个夜莺手雷就基本能完成这个挑战，十分简单。

2. 在一发造成间接伤害致使另一名敌人死亡的 RPG 中存活下来

在与梅森从天台跳下到建筑上方并跳下到建筑 2 层后，往左走有一扇可以用 Access Kit 打开的门，进入后可以取得减少爆炸伤害的防爆衣，这是完成这个挑战的必要条件。这个挑战最早可以在与梅森从天台跳下后的场景中取得，也就是取得防爆衣的位置，在跳下后迅速左转取得防爆衣，然后迅速往右侧前进，在通往下层的拐角处会有一名手持 RPG 的敌人，同时会从连接上下两层的楼梯处涌现出几名敌人，吸引拐角 RPG 兵的炮火射击自己，借此将从楼梯涌上的敌人杀死就能完成挑战。需要注意的是，如果玩家在取得防爆衣后前进的动作太慢，NPC 操作的梅森有可能会将 RPG 兵杀死，因此最好在取得防弹衣后朝队友梅森扔出一个闪光手雷，使其失去行动能力从而降低挑战失败的几率。

3. 摧毁诺列加的私人飞机

在与梅森从天台跳下到建筑 2 层后，沿路杀敌往下层进发，在 2 层杀敌的过程中，可以发现一名手持 RPG 的敌人（也就是挑战 2 中的 RPG 兵），将其杀死并从他的手上取得 RPG，走到下层离开建筑时刚出门口就能发现眼前的白色飞机，这时举起刚才取得的 RPG 直接轰炸就能直接将其摧毁。如果担心找不到手持 RPG 的敌人，不妨在关卡开始时就将其中一把武器装配为火箭发射器方便完成这个挑战。注意飞机如果被敌人炸毁是不算的。

4. 用卡车上的机枪塔杀死 10 名敌人

在来到与挑战 3 相同的位置时，敌人带机枪塔的卡车会出现在玩家的左侧，在其出现后马上将控制机枪塔的敌人杀死并迅速控制机枪塔，之后以最快的速度将周边 360 度的敌人杀死，这样应该能在剩余 2、3 名敌人的情况下达成杀死 10 人的要求。

7. 利用 IR Strobe 呼叫空中支援杀死 15 名敌人



当在剧情中押送诺列加，并将一把没有子弹的手枪送到其手中时，其后会与他一同在激战中的街道上前行，这里玩家可以选择往左走与往前走，要完成这个挑战必须往左拐，前行后就可以发现一个带 Access 字样的铁丝网，将其破坏后进入取得 IR Strobe 这个装置，这个装置的作用是投掷一个信号发射器，然后呼叫空中支援猛击整个范围，在取得后发现有敌人扎堆的地方就往该处扔出一个，要达成 15 个的目标也并非难事，另外需要注意的是，IR Strobe 虽然可以在第一个公园（也就是中央有圆球型建筑的四方形场景）的左下角找到弹药补给箱补充，但是必须在 IR Strobe 余量至少还有 1 个的情况下，也就是说，如果将 4 个全部用完是无法进行补给的，请注意预留 1 个以免出现意外。

5. 摧毁敌人的 ZPU



所谓的 ZPU 实际上是敌人的一种地对空炮塔，当玩家押送诺列加到达第一个公园（也就是中央有圆球型建筑的四方形场景）时，中央的圆球形会因轰炸而坍塌，其后在远处右上方会有 2 名用 RPG 轰炸玩家，而 ZPU 就在这 2 名敌人的右侧，在消灭所有敌人后用枪械射击该炮塔直到画面左上角出现 Career Record Updated 字样即可。

8. 在诊所中消灭 8 名敌人

押送诺列加结束在街道的激战后会进入一处破弃的诊所内，前行没几步剧情中会因伍兹想救起地上的护士而遭遇到敌人的偷袭，在恢复操作后前方走廊会涌现不少的敌人，在这里杀死 8 名敌人敌人即可完成挑战。但是，这个挑战并没有想象中容易，因为这里的敌人本来就有限，加上梅森也会进行攻击使敌人减员，因此建议全程用枪械射击敌人，如果没有子弹了直接用换枪的方式代替换弹，如果事先带上一把重机枪会好一些。

9. 收集所有 Intel

1）在一开始与梅森在清理天台的敌人后，梅森会打开天窗让玩家跳下，跳下后玩家会落在建筑的 2 层，一路前进会来到通往下层的楼梯，此时先不要往下走，左侧的货架上有收集品。

2）押送诺列加来到第二个公园时，可以看到正前方有一所教堂，这时往左走进入一个墙壁有缺口的房间内，里面有弹药的补给点，而收集就在桌子上。

3）与诺列加进入黑暗的破弃诊所内后一直往前走，在一个洗手池上，十分明显。

10. 不死过关



Achilles'Veil

推荐一次性完成的挑战：123456789

注：必须装备EMP手雷。另外要想完成全部挑战，必须选择向梅南德斯开枪，请注意由此带来的剧情变化。

1. 摧毁20架敌方小型无人机

在关卡的一开始，敌方的无人机就会大量出现在梅南德斯演讲的广场之中，这时马上举枪破坏尽量多的无人机，如果一切顺利在此处就能破坏约10台无人机，而在往后的流程中也要将注意力优先集中在破坏无人机上，以免因延误而导致无人机被友军击落。如果在操控角色切换成梅森后仍然未能完成这个挑战也不必担心，在梅森部分最后阶段的桥梁场景中还有约5架无人机供玩家补完挑战。

2. 用宝剑杀死20名敌人

在离开一开始梅南德斯演讲的广场后沿左侧走，进入该处的房间内可以在一个箱子中取得一把剑，用这把剑近战杀死20人即可，这个挑战可以与挑战3同时解开。

3. 在激活隐形迷彩的状态下杀死20名敌人

在一开始梅南德斯演讲的场景中，在离开广场前往右侧走，沿右侧出口旁的楼梯走到3楼就能找到隐形迷彩，之后按方向键↓激活迷彩，在迷彩的帮助下可以轻松地靠近敌人，借助这个机会可以用近战杀敌同时完成挑战2。

4. 用机枪塔摧毁8架敌方小型无人机

当玩家来到一个开阔场景，也就是出现有小型无人飞机以及ASD移动炮塔的位置时，从迈进这个场景开始就不管场景中的敌人一直往右走，从其中一条小道进入可以发现一个需要用Access Kit才能撬开的门，进门后沿路一直走就能发现有一门炮塔，当上前操控炮塔后场景会触发出现很多的小型无人飞机，累计击落8架即可完成这个挑战，顺便也能为挑战1凑数。



5. 破坏4台被EMP影响的敌方ASD

当玩家来到挑战4中的开阔场景时必然会看到有敌方的ASD移动炮塔，这个场景中环绕中央的斜坡上层走共计可以发现4台ASD，用EMP逐一使它们丧失战斗能力后破坏即可，但整个动作必须迅速，否则这些ASD有可能被友方破坏而无法完成破坏4台的目标，如果玩家将EMP用完，在中央斜坡入口的右侧、也就是指向离开这个场景方向所在的建筑内可以找到弹药的补给。

7. 扮演VTOL枪手杀死5名敌人

这个挑战玩家必须选择杀死梅南德斯而不杀死哈珀才会出现，在选择射杀梅南德斯后，接下来会进入一小段梅森乘坐VTOL飞机增援的流程，在飞机上用炮塔射杀5名敌人即可，十分简单。

5. 利用引爆车辆的方式同时杀死5名敌人

同挑战7，虽然可能有别的办法，但依然是开飞机时最简单。只需对准地上的一辆车抬手一枪就能瞬解。虽然不太好描述是哪辆车，不过场景中一共也就几辆车，存好档很容易尝试。

8. 指挥我方小型无人机杀死25名敌人

在操作角色切换为梅森后，每隔一段时间按方向键↑键可以指挥无人机对一定区域进行攻击，只要将一路上的所有敌人都交由无人机对付，在完成本关前必定可以完成这个挑战。

9. 收集所有Intel

1）在一开始梅南德斯演讲的场景中，在离开广场前往右侧走，沿右侧出口旁的楼梯走到2楼就能在地上找到这个收集。

2）极其隐蔽的一个收集，当操控角色切换为梅森时，第一场激战会发生在两边都是建筑的场景，这时从左侧的房间进入，在上楼梯前可以看到在1层液晶电视的左侧有一堆弹药箱，收集跳到弹药箱的上方，可以发现隐藏在角落的收集。

3）本关的最后阶段，在山坡上前进时注意往右侧看，可以发现一座白色的建筑，沿梯子爬到建筑顶层可以发现这个收集。

10. 不死过关

Odysseus

推荐一次性完成的挑战：1235679

注：将战术武器换上EMP手雷，否则无法完成挑战3。

1. 取得给梅森的礼物

十分简单的挑战，在一开始取得武器并推门离开后，从右侧第一间房间按X键进入，取得在桌子上的信即可。

2. 使用电击手套杀死20名敌人

在梅南德斯逃脱的剧情过后，恢复操作时打开桌子上的箱子可以取得电击手套，再从枪架取得一把武器就能从船舱离开，只要在之后的流程中用近战拳套杀死20人即可。

5. 摧毁3门受EMP影响的守卫机枪塔

在本关的流程中悬挂在天花板上的守卫机枪塔会多次出现，只要使用EMP使他们丧失功能后累计破坏3门即可，但其中一门机枪塔需要例外，具体原因请参看挑战4的说明。

4. 用船上的守卫机枪塔杀死10名敌人

玩家第一次遇到守卫机枪塔的位置是在一个作战情报室外的必经之路上，这个机枪塔用EMP影响后摧毁即可，但是在进入作战情报室后在眼前就有另外一门炮塔，这门炮塔请不要将其破坏，取而代之的是进入右侧的房间内，用Access Kit将该机枪塔黑掉，然后迅速360度旋转将作战情报室内的敌人杀死，这里也是最早能完成机枪塔杀10人挑战的地方。

3. 给予海军陆战队狙击支援

当剧情中梅森试图在舰桥中操作系统夺回战舰失败后，沿楼梯来到下层，在一段走廊处往右侧看可以看到战舰的甲板，在这里的地上有一把狙击枪，此时拣起狙击枪，协助甲板上的海军陆战队压制敌人，当狙杀一定数目的敌人直到屏幕左上方出现完成挑战的提示即可。

6. 杀死8名着陆前的敌方飞行兵

乘坐升降板到达甲板上层时，随即就可以发现面前有2名飞行兵降落，其后以此为起点观察右侧，会发现更多的飞行兵在进行着陆动作，实际上只要不往右走得太远，这些飞行兵就会无限地出现，但是离得太远又无法进行



精确瞄准保证在空中将其击落，因此建议在这里用先前在挑战5中取得的狙击枪来完成击落飞行兵的任务。

7. 指挥CLAW杀死5名敌人

乘坐升降板到达甲板上层后，可以发现在面前就躺卧着一台CLAW，但是这台CLAW并未被激活，玩家需要做的就是往左侧走，进入带Access字样的操作室将CLAW重启，此后就可以按方向键↑键指挥CLAW杀敌，要借助CLAW杀死5名敌人可谓轻而易举，但注意必须是指挥状态下的击杀才会累计，CLAW在A.I控制下自主击杀的敌人并不会计算在其中。

8.90秒内到达撤离点

实际上这是一个十分简单的挑战，这个倒计时是从玩家控制叛徒萨拉萨尔并乘坐升降板到达甲板上层开始计算，只要一心跑到撤离位置，在90秒内要完成这个挑战可以说是绰绰有余。但该挑战会与挑战6、7相悖。

9. 收集所有Intel

1）在玩家经过一个作战情报室来到舰桥试图将战舰系统夺回时，收集就在上层舰桥右侧的操控台上。

2）在梅南德斯用病毒黑掉整个系统的剧情发生后，梅森会沿管道爬到事发场景，当再次恢复控制后进入下一个类似指挥室的场景，在离开此场景的楼梯往下走之前，沿右侧的楼梯上去，收集就在桌子上。

3）最后阶段在战舰甲板上撤离的过程中，在右侧一架离撤离点约65m的运输机上，收集就在机舱舱门处。

10. 不死过关



Cordis Die

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

注：不要更改默认的副武器Storm PSR，虽然没有与之相关的挑战，但使用这个武器能使部分挑战变得更加容易。



1. 用对空炮塔对付无人机时，击落率达到100%

关卡一开始恢复操作后就需要利用前方的对空炮塔对付空中的无人机，炮塔的操作很简单，当用中央的范围捕捉无人机踪影达一定时间后，无人机就会显示一个红圈并出现LOCK字样，这样就说明炮塔已经锁定敌机，按RT键发射炮弹即可将其击落，只要敌机确认已经锁定，就算无人机飞越头顶，炮弹依然可以追踪到。玩家只要每次都将出现的无人机全部锁定再开火，即可保证全部击落，而下一批无人机的位置在雷达上有显示。值得一提的是，这个挑战即使完成，左上角也不会马上出现挑战完成的提示，只有在我方战斗机出现并重新恢复操作后才能确认是否完成挑战。

2. 在高速公路上进行狙击支援时爆头杀死10名敌人

在完成一开始击落无人机的流程后，来到前方高速公路断层处会有2个选择，一是在高位进行狙击支援的“SNIPER”，另外一种是与队友一同滑绳落到下方的“RAPPEL”，在这里选择狙击支援，用默认的副武器Storm PSR进行狙击时十分霸道，即使敌人在掩体后也能清楚地看到其位置，如果掩体较厚或敌人距离较远，则使用枪械的蓄力射击使瞄准框变成绿色后放开射击键即可。由于队友也会同时歼灭敌人，因此动作一定要快，以免出现敌人不足以完成挑战的窘况。

3. 指挥小型无人机杀死8名敌人

当完成掩护总统的任务后需要驾驶装甲车前进，在剧情中装甲车会被一辆大货车撞翻，在恢复操作后进入右侧翻侧的车辆内就可以用Access Kit放出无人机，此后可以按方向键↑指挥无人机攻击敌人，在取得后就指挥无人机杀敌直到完成挑战即可，但注意无人机是会被破坏的，如果发现有敌兵攻击无人机必须将其优先干掉。

4. 在损毁的车辆中救出被困的战友

要完成这个挑战，最重要的是：快，在装甲车被大货车撞翻并恢复操作后，路上会有3台需要摧毁的CLAW爬行机器人，在第3台CLAW所在的位置，也就是远处的一所商场的门口会有一台翻侧的装甲车，从恢复操作后就利用手上的Storm PSR摧毁挡道的CLAW迅速前进，只要动作够利索，就可以赶在敌人RPG兵彻底破坏车辆前用Access Kit将战友救出。

5. 利用天台处的对空炮塔击落30架无人机

在完成挑战4的位置，在这里玩家可以选择从左侧穿越商场前进，也可以从右侧的广场小道前行，在这里选择进入商场，在走上扶手电梯后往左侧看可以发现一扇能用Access Kit打开的门，进入后直通房顶就可以操控炮塔再次像关卡开始时一样击落地方的无人机，这次一次出现的敌机非常多，到了无法全部击毁的地步，但只要总数够30个即可。

6. 保护G20专车不被破坏

在穿越挑战4、5的商场区域后，也就是剧情中会有高楼坍塌的场景，在刚进入这个场景时面前就有一台需要保卫的专车，这时在右侧远处会有2名手持RPG的敌人不断对专车进行轰炸，只要迅速将这2名敌人用Storm PSR杀死就能保存车辆并完成挑战。

8. 保证所有的G20专车不被破坏

在驾驶战斗机的流程开始后首要任务就是保卫地上行进的G20专车，一直将飞机保持在专车稍微靠后的位置可以更好地纵观场景中轰炸车辆的飞机、车辆以及敌人，在红框锁定载具后必须果断地发射导弹，这样可以更有效地保护车辆，而最后在空中飞行追击无人机的部分也是这个挑战的一部分，但只要迅速地将这些无人机摧毁就能保全所有车辆。这个挑战的麻烦之处在于只有在过关时才知道你是否已经完成挑战，而整个过程中很难判断是否有G20专车被破坏。

7. 在最后的飞行部分，用1发导弹摧毁3架无人机

在低空保卫G20专车前进一段路后，会转换成空中的飞行部分，在空中需要对几波无人机进行轰炸，只要在将无人机锁定并按LB键发射导弹就能轻松秒杀复数目标。在追击这些无人机时会有几处在建筑间穿行的位置，这时由于敌机会靠得比较近，是完成挑战的最好机会。

9. 收集所有Intel

1）在完成高速公路上的狙击支援后，从高速公路跳到下方公路上，在离前方目标还有约50米处时，在左侧的一辆车辆残骸旁边可以找到。

2）在驾驶装甲车被大货车撞翻后恢复操作，前行进入左侧的建筑内，在蓝色大楼玻璃屏幕前的柜台上。

3）接上，在此处场景的路上需要击毁3台敌方的CLAW，来到第3台CLAW所在的位置时，玩家可以选择走左边的商场或是右边的广场，此时进入左侧的商场，沿扶手电梯走到上层，在右侧挂有T恤的摊位处可以找到。

10. 不死过关



Judgement Day

推荐一次性完成的挑战：1 2 3 4 5 6 7 8 9

注：将副武器换成特殊装备Storm PSR，也就是上一关中可以穿透障碍的狙击枪，这会为完成挑战提供极大的帮助，同时还要记得装配EMP手雷。

1. 在空中飞行降落时，没有被对空炮火击中

在关卡初段玩家需要从运输机上急降到地面上，期间会有大量的防空炮火往上轰炸，玩家需要做的就是推动左摇杆提前躲避这些炮火，这里没有特别的心得可言，只要在屏幕中央保持移动，发现炮火的踪影就提前往相反方向移动就可以躲避，这个挑战可以留在老兵难度中完成，因为老兵难度被炮火命中就基本死亡，因此你不完成也得完成。

3. 摧毁3架受EMP影响的小型无人飞机

这个挑战建议在一开始完成。落地后往前走，马上就会看到三四架小无人机，只需扔个EMP然后补枪就行了。如果感觉干掉3架有难度，可以留到挑战7取得ASD的位置的下一个场景来解。这是一个作战会议室的，在进入这个场景后周围会出现约四五架小型无人机，如法炮制即可。

2. 破坏所有镭射炮塔



光看文字描述可能难以理解什么是镭射炮塔，从空中着陆后，观察周围建筑的房顶可以发现一些像镭射灯一样的物体，这些就是我们的目标，这些镭射炮塔共有6门，分布在左、中、右三处建筑的房顶上，用Storm PSR蓄力将他们一一破坏即可。

4. 从40m开外的距离杀死10名敌人

很简单的一个挑战，当从空中着陆后就举起手上的Storm PSR搜索敌人位置，40米的距离虽然难以准确判断，但确认敌人位置后就刻意与敌人拉开距离再进行狙杀就不会有太大的问题，如果掩体较坚硬请尝试用蓄力射击穿透，如果遇上无法穿透的掩体，请自行调整位置。

6. 指挥小型无人飞机摧毁1辆CLAW

在从空中着陆后，一直往左侧走到尽头，在该处被建筑包围的空地处可以找到带Access字样的补给箱，打开后就能获得小型无人飞机的支援，在往前推进来到武器工厂的入口时会发现有2辆CLAW躺卧在此处，这时按方向键↑指挥无人机击中攻击其中1辆，瞬间就能完成这个挑战。

7. 用1发Kinetic导弹杀死5名敌人

在从空中着陆后，从前方的斜坡往前走会有一座带有敌方机枪塔的建筑，穿过这座建筑并往左走可以找到名为Kinetic Projectile的武器，这个武器的效果是在按下方向键→键并指定攻击地点后，在一小段时间后会从空中落下极其强力的轰炸。而完成这个挑战的最佳地点就在获得这个武器的区域，在获得武器后，跟随队友往右侧被铁丝网包围起来的区域走，区域中会出现超过5名隐形迷彩兵，这时马上呼叫空中炮火支援就能直接将整个区域的敌人杀死并完成挑战。此外最后需要攻入的建筑的外围也有大量敌人，可以用Storm PSR来判断敌人的扎堆情况。

5. 近战杀死3名激活隐形迷彩的敌人

本关流程中会多次出现使用隐形迷彩的敌人，近战杀死其中3名可以说是毫无难度。

8. 保证我方ASD到达目标地点前不被破坏

在进入中章的武器生产工厂后，来到一个环形的场景时前方会出现3台敌方的ASD移动炮塔以及大量敌人的攻击，此处2层右侧带Access字样的控制器可以放出1台ASD为我们作战，但请务必不要在第一时间将其放出，而是将所所有3台敌方ASD以及敌人都消灭后再折返到控制台将ASD放出，否则这台ASD会瞬间被击毁，只要按照先杀敌后放ASD的步骤进行，ASD想要被破坏都难。

9. 收集所有Intel

1）在从空中着陆后，从前方必经之路的斜坡上去后往右后方走，在一座外墙带有“27”标记的建筑内的二层可以找到。

2）在武器生产工厂后，摧毁3台ASD以及大批敌人后会来到一个作战会议室模样的场景，在面向大屏幕第3排右侧的座位上。

3）在梅南德斯的演讲完毕后，整个军工厂会开始发生坍塌，在来到必经之路一个有蓝色柱子圆形场景时，沿楼梯走到最下层，在其中一个木箱上有收集。

10. 不死过关

ShipWreck

非常简单的战略关卡，目标明确，在三个位置安放位置并保证不被破坏即可。全部成功后再炸毁船只就能过关。

1. 仅使用步兵摧毁2台敌方CLAW

3个目标地点基本上都有1台CLAW在把守，手动操控步兵跑到CLAW所在位置，用身上的手雷朝它投掷，约3～4个手雷就能将其摧毁，即便士兵死亡，切换下一个士兵继续，用人命狂堆即可。

2. 只使用3个网络干扰器就完成任务

十分简单的挑战，网络干扰器实际上指的就是在本关中对3个地点装设然后需要防卫的道具，换句话说只要在安装干扰器后好好进行防守不被敌人破坏就能达成挑战的条件（手动操作，非战术视角），往往在第一次就能完成的挑战。

3. 完成任务时剩余时间超过2分钟

手动操作的状态下，只要在关卡开始后就迅速前往目的地点将它们逐个击破，剩余时间超过2分钟简直轻而易举，可以与挑战2一同取得。

4. 爆头杀死10名敌人

需要用步兵完成的挑战，在挑战开始后就操控步兵可以寻找敌人步兵进行爆头射击，累计10名十分简单。

5. 近战杀死15名敌人

与挑战4思路相同的挑战，同样需要通过操作步兵来完成。

6. 扮演CLAW摧毁3台敌方ASD

我方CLAW会在剩余时间约为5分钟的时候出现，只要出现后设定手动操作并主动寻找地图上ASD的所在，要摧毁3台也只是时间问题。

7. 使用爆炸物杀死15名敌人



本关中几乎所有都能完成用爆炸物杀敌的任务，步兵有手雷，CLAW能发射榴弹炮，ASD能发射导弹，选择自己觉得顺手的部队完成这个挑战即可，建议操控步兵，因为他们不仅补充快，而且移动速度也是另外2种部队无法比拟的。

8. 杀死15名陷入昏迷状态的敌人

所谓的昏迷状态，是指敌方步兵受到诸如本关步兵携带的EMP、震荡弹等影响后的状态，选择带有EMP或震荡弹的士兵在地图上寻找敌方步兵，朝他们投掷这些手雷并将他们击杀即可累计，如果当前操控士兵的手雷用完，则切换其他有手雷余量的步兵重复以上步骤。

9. 驾驶ASD撞死20名敌人

让人比较恼火的一个挑战，要求必须用ASD撞死20名敌人，但是由于ASD的移动速度很慢，而且耐久值很低，很容易在靠近敌人前就被击破，加上后续补给也比较慢，因此为了这个挑战几乎就能耗上整关10分钟的时间。这个挑战有个十分要命的地方，ASD在很多时候撞上敌人虽然能使其倒地，但这并不一定能使敌人致死，因此请反复碾压。

10. 仅以战术视角完成关卡

战术视角是指在关卡一开始就马上按BACK键进入的即时战略模式视角，在进入后只要不再切换手动操作并以战术视角完成整关即可完成挑战，下面的几个任务将不再赘述。要以战术视角完成本关并不算难，只要每次都长按LB键移动整个部队逐一前往A、B、C3个地点装设干扰器即可完成任务，初期只有步兵时可能会稍微吃亏，但随着部队数量的增多，只要在某个地点集合在一起整队出发就会无往不利。注意，在战术视角下的部队十分迟钝，即使到达目标地点他们也不懂得自动装设干扰器，必须对准A、B、C3点的圆形圈下达指令。

I.E.D.

比较麻烦的一关，主要是路途遥远，很容易迷路。但实际上车队是会自动前进的，用不着玩家手动指挥。只是要注意车队别被 IED 拦住去路即可。敌兵可以手控小型无人机秒杀，坦克可以用 Kinectic 导弹或 ASD 秒杀。



1. 杀死 3 名正在装设 IED 的敌人

IED 指的是敌方步兵装设的一种炸药，建议操作小型无人机完成这个挑战，当关卡开始后，始终操控无人机保持在车队较前的位置，当车队遭遇第 2 辆敌方坦克时，装设 IED 的敌人就会开始出现，只要发现个别敌人在车队必经之路上单膝跪地好像在装设些什么时就果断操控无人机将其杀死，整个装设 IED 的过程实际上很短，所以这是一个需要比较费神去观察的挑战。

2. 杀死 10 名在马背上的敌人

几乎不会错过的挑战，看见骑马的敌人就果断优先解决即可。

3. 车队从未因 IED 的影响而停止行进

参考挑战 1 描述我们可以知道可以在敌人装设 IED 前就将敌人杀死，但这个挑战并不要求阻截敌人所有的 IED 装设，而是不让 IED 影响车队的行进即可，也就是说，即使 IED 被装设，只要提前将类似于地雷模样的 IED 摧毁保持车队的行进即可（挑战失败的标记是屏幕上出现“Destroy”字样，这样就表明 IED 影响了车队的行进）。除了要注意路上敌人装设的 IED 外，路上本来就装设有 IED 的位置共有 4 个，第 1 个在遭遇第 2 辆敌方坦克的位置；第 2 个就在第 1 个前方右侧的拐角处；第 3 个在遭遇第 3 辆敌方坦克时的右侧；第 4 个在最后阶段进入终点前入口处的吊桥正下方，请在阻止敌人装设的同时提前将必定会遇上的 IED 扫除。

4. 用 Kinetic 导弹武器摧毁 3 辆坦克

Kinetic 导弹是关卡开始后约 1 分钟上线的武器（方向键↓切换的武器），在确认目标后会从空中落下导弹摧毁目标，每次使用间隔约 1 分钟。本关共会出现 4 辆坦克，建议武器一上线就马上进入战术视角摧毁挡道的坦克，累计摧毁 3 辆即可完成挑战，剩余的 1 辆坦克还能用来完成挑战 8。

5. 用 Kinetic 导弹武器摧毁 1 架直升飞机

与挑战 4 类似的挑战，关卡中会数次出现直升飞机，发现飞机的踪影后就马上切换战术视角用导弹锁定即可。

6. 操作小型无人飞机杀死 20 名敌人

如字面所述，多使用飞机杀敌即可，可以结合挑战 2 一同进行。

7. 控制 ASD 撞死 10 名敌人

与上个战术任务其中的 1 个挑战类似，同样地操控 ASD 时会经常出现撞倒但未能撞死敌人的情况，比较恼人。建议完成位置为摧毁第 1 辆坦克后，敌人的骑兵会大量出现，在此处撞死尽量多的敌人，如果一切顺利，在此处就能完成这个挑战，但未能完成也无需担心，最后阶段进入裂谷时会有大量的敌人供玩家补完。

8. 仅使用 ASD 摧毁 1 辆坦克

在一开始就手动操作 ASD，在遭遇第 1 辆坦克后对其猛轰直到完成挑战即可。

9. 保证车队的所有车辆不被破坏

没有什么难点的挑战，注意 Kinetic 导弹上线就提前摧毁坦克能减轻不小的压力，建议全程操作小型无人飞机获得良好的视角杀敌，最后阶段两边的悬崖会出现大量的 RPG 敌人，他们对车辆的威胁远比想象中大，请务必迅速清理掉。

10. 仅以战术视角完成关卡

战术视角完成本关甚至比手动操作更简单，车队会自动前进，不用玩家操心，记得多用 Kinectic 导弹秒杀坦克和直升机。惟一需要注意的是当车队遭遇 IED 挡路时 AI 并不会自动将其清理，必须指挥无人机去扫除。

FOB Spectre

本关应该是手动难度最低的一关，光是控制机枪塔就能秒杀一切来犯之敌。但相对的 CPU 就很弱智，打到后来简直是捉襟见肘。幸好本关的胜利条件只要求扛过去即可。

1. 近战杀死 10 名敌人

正如字面所述，在关卡一开始操控步兵近战杀敌即可完成。

2. 使用守卫机枪塔杀死 20 名敌人

操控位于房顶处的机枪塔时能获得很广阔的视野，用其杀死 20 名敌人即可。

3. 操控 CLAW 杀死 10 名敌人

只要 CLAW 部队上线就马上切换到手动操作，杀死 10 名敌人没有任何难度。

4. 在敌人没有降下我方防御墙的情况下完成任务

要明白防御墙的意思，先要了解本关的任务，本关玩家防守的目标就是不让敌人攻入中央的兵器工厂放置黑客装置，兵器工厂初始状态下会被一堵防御墙包围，而一开始玩家需要保护我方的 3 个防守点，一旦 3 个防守点其中 2 个被破坏，那么防御墙就会被落下，也就是说这个挑战实际上要求的是 3 个初始防守点不被破坏超过 2 个，只要合理地配置部队并辅以手动操作，敌人想摧毁任意 1 个都绝非易事。

5. 使用守卫机枪塔摧毁 3 台 ASD

与挑战 2 性质一样的挑战，当 ASD 出现在机枪塔范围内就手动操控其射击目标。

6. 爆头杀死 20 名敌人

操控步兵部队刻意去爆头就能轻松完成。

7. 摧毁 12 架敌方小型无人飞机

关卡中会出现很多的小型无人飞机，不要放过其中的任何一台。

8. 在敌人装设 1 个以上的黑客模组前完成任务

参考挑战 2 的描述，只要完成挑战 2 就自然能完成挑战 8。

9. 完成任务时损毁的守卫炮塔不多于 1 门

意思是只能允许有 1 门炮塔受到损毁，但只要稳打稳扎，敌人想摧毁 1 门炮塔都难。

10. 仅以战术视角完成关卡

要以战术视角完成本关关键在于部队的分配上，在这里分享笔者的方案，步兵部队 A 与 CLAW 放置在 A 点与 B 点之间的平地上，步兵部队 B 则前往 C 点，这样的好处是能防止 B 点附近的敌方步兵翻越篱笆，以 CLAW 与 B 点炮塔的火力也能很好地压制敌人，而步兵部队 B 置于 C 点能迫使靠近 C 点的地方增援在道路中央落下，这正是 A 点房顶上炮塔的最佳射程，因此可以用最有效的手段杀敌。



Second Chance

非常简单的一关。克洛伊（KARMA）会出现在5个目标的随机之一，将其救出之后再手控她跑到撤离点即可，又快又简单。

1. 扮演 Chole（KARMA）杀死10名敌人

在找到人质 KARMA 后，她会成为可操控的部队之一，长按方向键↑键切换操作杀死10人即可。

2. 扮演 VTOL 炮手杀死10名敌人

VTOL 空中支援在一开始就可以使用，切换该部队从空中杀死10人就能完成。

3. 近战杀死10名敌人

只要不考虑挑战8、9的时间限制，在地图上找到敌人完成任务即可。

4. 爆头杀死15名敌人

同上。

5. 摧毁4架小型无人飞机

小型无人飞机在场景中有很多，



但它们并不像普通士兵一样会重生，因此在看到后就优先解决即可，4架的任务简单得不能再简单。

6. 用爆炸物杀死15名敌人

注意点与挑战3、4相同，将营救 KARMA 的任务暂时搁置，用带有爆炸物的步兵部队杀死，用完就切换下一名步兵继续进程。

7. 利用爆炸的车辆炸死5名敌人

场景中有为数不多的车辆，利用破坏车辆的爆风炸死5名敌人即可，但并不需要在一次爆炸中完成，虽然玩家可以操控士兵引诱敌人慢慢完成，但效率较低，这里分享一个相对高效的方法，当营救 KARMA 后，地图上的所有敌人都会朝 KARMA 所在的位置移动，手动操控 KARMA 移动到完好车辆的附近，当敌人靠近车辆爆炸范围后就射击车辆引爆，但这个方法风险比较大，除了会因 KARMA 死亡而失败外，逃脱时间拖得太久也会导致任务直接失败，请玩家自行选择。



8.KARMA 在60秒内成功到达撤离点

这个从 KARMA 被我方营救起计，只要救出 KARMA 后手动控制 KARMA，如非必要，不用理会敌人一口气跑到撤离点就基本能完成挑战。

9. 在90秒内找到 KARMA 所在

在本关中，KARMA 的位置是随机的，如果单纯使用手动操作控制一名士兵跑全5个人质关押点，90秒的时间会显得相当吃紧，因此建议使用战术操作与手动操作相结合的方式完成，在关卡开始时就马上进入战术菜单，指挥部队A与部队B分别搜索2个不同的关押点，然后马上手动操作其中1名士兵前往第3个关押点，在任意部队完成先前的搜索指令后随即指挥其前往第4个点，最后玩家只要再跑到最后的第5点就必定能找到 KARMA。实战中其实往往用不着第5个就能找到她了。

10. 仅以战术视角完成关卡

战术视角的思路很简单，只要到哪里都长按 LB 键指挥整个部队移动，从逐一搜索5个关押点和撤离都整体行动即可。



Dispatch

又是一个很简单的关卡。只要直扑目标地点安放黑客装置，之后就能干掉目标过关。但目标地点的火力很猛，有大量机枪塔和 ASD，需要控制有 EMP 的人狂轰。

1. 近战杀死10名敌人

战场上的敌人多不胜数，大可以不理会任务目标，一心将相关的杀人要求完成。

2. 摧毁6台受 EMP 影响的 ASD

战场的 ASD 出奇的多，选择装配有 EMP 手雷的士兵使其罢工后再破坏即可。

3. 完成任务时，剩余时间超过3分钟

毫无难度的挑战，一口气指挥所有部队前往目的地点，将所有 ASD 与机枪塔都清理后再开始装设黑客装置，只要不出现重大失误就能确保一次通过。



4. 爆头杀死20名敌人

参考挑战1。

5. 用爆炸物杀死15名敌人

除了普通的手雷爆炸物外，本关中不少士兵有大威力的火箭发射器 SMAW，轰炸人群效果一流。

6. 摧毁3台受 EMP 影响的守卫炮塔

整个战场中有5、6台炮塔，只要用装配有 EMP 手雷的步兵使其失去作战功能后破坏即可，具体位置很好找，在这里就不赘述。

7. 用爆炸物一次性摧毁2台 ASD

在关卡一开始剧情中击落飞机并恢复操作后，沿右侧小道边清理敌人边前进，直到将挡道的机枪塔摧毁后往左走，这里起码有5到6台 ASD 扎堆。找个有强力火箭筒的队员来猛轰即可。注意火箭筒是副武器，记得按Y键切换。

8. 只使用1个黑客装置完成任务

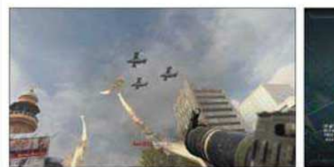
参考挑战3。

9. 杀死10名陷入昏迷状态的敌人

本关中能使敌人陷入昏迷状态的就只有 EMP 手雷，没错，EMP 手雷除了能破坏机器的正常运作外还能使敌人陷入昏迷状态，杀死10个受 EMP 影响的敌人即可。

10. 仅以战术视角完成关卡

战术视角挑战与挑战3思路相同，但由于是战术视角，我方部队的作战能力会大打折扣，因此不能沿用手动操作那种“个人英雄主义”的方式，必须稳打稳扎慢慢推进。





多人网战部分详解

模式与玩法说明

虽然在系统方面有着不小的革新，但通常模式下的游戏玩法也就是基本规则与系列前几作变化不大，老玩家能够很快上手。首先，经典的TDM、SD、DOMINATION以及GROUND WAR模式依然存在，“大联盟（LEAGUE PLAY）”则是游戏新增的一种网战玩法，最早分为两个模式，如今已经有三个模式了。“大联盟模式”会根据玩家的战绩给出等级评定，同时尽可能匹配等级相近的玩家进行游戏，比赛中玩家无法看到队友或是敌方的实际网战等级。

至于一些值得的注目的其他模式，不得不提重新回归的“Combat Training（训练模式）”，专门为网战的新手玩家准备。其中“Bootcamp”模式只有TDM这一种玩法，在等级1～10级的时候，玩家可以对抗由AI和玩家混合组成的小队并获取经验值。但是当玩家达到10级的时候就不能获得经验值，退出后无法再次进入，转生后等级恢复至10以下也同样不可以游玩该模式。

对战玩法与推荐装备

※注：技能、装备以及得分奖励的具体效果请参见后文说明。

FREE FOR ALL

适合所有独行者自由杀戮的经典模式，在小小的战场内所有玩家都是敌人。而自己的任务简单明了，就是将尽可能干掉更多你所看到的对手。因为是混战，这个模式下的死亡率很高，防守自己所在领地并步步为营比盲目出击更安全。

TEAM DEATHMATCH

这是网战中玩家最经常玩的模式，简称TDM。所有玩家被系统分为两队展开厮杀，每干掉对方1人则小队得分+1，率先达成75分的一方即可赢得比赛。该模式中除了玩家自身的枪法技巧，与队友的相互配合与掩护也非常重要。因为队友在雷达会被标识出来，所以借助队友的位置来判断敌人的所在方位是非常实用的一项技巧。

MULTI-TEAM DEATHMATCH

本作中新加入的三组对战模式，所有玩家会被分成三组相互敌对的势力在同一场地内进行混战。在该模式下贸然突进会非常危险，必须和同组队员协调行动才能取得小队的胜利。

KILL CONFIRMED

从《现代战争3》开始新增的一个模式，由通常的TDM模式基础上变化而来，玩家每干掉一个敌人得到的经验值只有一半，而敌人的死亡点会掉落一个金色的狗牌，将其捡起后能得到另外一半。对于整个小队而言，只有捡到对方掉落的狗牌才能加1分，自己击毙的敌人所掉落的狗牌，即使是被队友捡到也同样能得到奖励。比赛中被击毙的队友会掉落红色的狗牌，也就是在对方看来可以得分的金色狗牌，将其捡到后能阻止对方得分，个人还能额外得分。

GROUND WAR

GROUND WAR是标准模式下支持同场玩家数量最多的模式，同时也是一个混合了TDM、DOMINATION以及KILL CONFIRMED三种比赛类型的杂烩模式，最适合喜欢和众多朋友并肩作战的玩家。GROUND WAR的最大玩家人数是9对9，TDM上限得分以及DOMINATION与KILL CONFIRMED的赛点也有不同程度的提高，打起来更加热闹。

FREE FOR ALL/TDM/MULTI-TDM推荐装备	
偏好独行的玩家	
主武器	全自动步枪（Fully Atuomatic Assault Rifle）配备消音器、瞄准镜、半自动步枪配备瞄准镜加快速瞄准（Quickdraw Handle）
副武器	双手枪（Dual Wield）
技能1	Ghost
技能2	Scavenger
技能3	Dexterity或者Engineer
致命性装备	粘性手雷（Semtex）
战术性装备	震荡手雷（Concussion）
增益技能	任意
得分奖励	UAV，Stealth Chopper，以及Escort Drone或者K9小队
偏好奔袭的玩家	
主武器	微冲（SMG）配备消音器、扩张弹夹
副武器	手枪配备消音器
技能1	Ghost
技能2	Cold Blooded
技能3	Dead Slience
致命性装备	粘性手雷（Semtex）
战术性装备	震荡手雷（Concussion）
增益技能	任意
得分奖励	UAV，Stealth Chopper，以及Escort Drone，VSAT，K9小队或者Swarm
团队协作的玩家	
主武器	全自动步枪（Fully Atuomatic Assault Rifle）或者微冲（SMG）
副武器	任意手枪或者SMAW/FHJ-18
技能1	Hardline
技能2	Fast Hands或者Scavenger
技能3	Engineer或者Awareness
致命性装备	任意
战术性装备	黑帽（Blackhat PDA）或者感应手雷（Sensor Grenade）
增益技能	任意
得分奖励	UAV，CUAV，以及Care Package，VSAT或者EMP

DOMINATION

DOMINATION在系列网战模式内人气一直很高，俗称“抢占据点”，这次也依然是热门玩法。每场比赛的场地内都会有三个固定的军旗点位置，其中各有一个点在双方出发点位置附近，而另一个点则在场地中央。抢占这些点并成功防守就会不断获得小队得分，率先达成目标分数即可赢得比赛。由于DOMINATION的重生点往往设置在友方军旗点的附近，巧妙利用这一点可以迂回到敌人后方发动突袭。





DOMINATION推荐装备	
抢占据点的玩家	
主武器	微冲（SMG）配备扩张弹夹与激光瞄准镜（Laser Sight）
副武器	任意
技能1	Lightweight和Flak Jacket
技能2	任意
技能3	Extreme Conditioning和Tactical Mask
致命性装备	任意
战术性装备	烟雾弹（Smoke Grenade）或者奖杯系统（Trophy System）
增益技能	Perk 1 Greed和Perk 2 Greed
得分奖励	UAV，CUAV，以及Guardian，Hellstorm，Lightning Strike，或者Sentry Gun
支援队友的玩家	
主武器	全自动步枪（Fully Atuomatic Assault Rifle）配备瞄准镜Target Finder或者Millimeter Scanner
副武器	RPG
技能1	Flak Jacket
技能2	Scavenger
技能3	Engineer
致命性装备	手雷×2
战术性装备	重生棒（Tactical Insertion）
增益技能	Danger Close
得分奖励	UAV，Hunter Killer，CUAV

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

DEMOLITION

和 SD 模式类似，玩家在比赛开始后会被分为埋弹方与防守方，不同的是，埋弹的一方所有队友均自动持有炸弹（不受重生影响），而防守方需要阻止爆破。设置爆弹后的引爆时间较长，对于埋弹的一方来说，将战斗力优先集中于一个爆破目标并逐个击破比起分头行动要更有效率。埋弹方成功将所有目标全部引爆或者规定时间结束则单小局结束，双方小队一小局结束后自动切换埋弹与防守。

DEMOLITION推荐装备	
负责埋弹的玩家	
主武器	微冲（SMG）配备任意一个配件
副武器	任意
技能1	Ghost，Flak Jacket
技能2	Cold Blooded
技能3	Tactical Mask
致命性装备	任意
战术性装备	重生棒（Tactical Insertion）
增益技能	Perk 1 Greed，Tactician
得分奖励	UAV，CUAV，以及Guardian，Hellstorm，Lightning Strike，或者AGR
支援队友的玩家	
主武器	步枪（Assault Rifle）配备瞄准镜以及FMJ
副武器	SMAW或者FHJ-18
技能1	Lightweight
技能2	Toughness或者Scavenger
技能3	Engineer
致命性装备	EMP手雷或者感应手雷（Sensor Grenade）
战术性装备	重生棒（Tactical Insertion）
增益技能	Tactician
得分奖励	RC-XD，或者Hunter Killer，UAV或者CUAV，以及Sentry Gun或者Death Machine
防守对方引爆的玩家	
主武器	步枪（Assault Rifle）配备榴弹发射器
副武器	SMAW
技能1	Flak Jacket
技能2	Scavenger或者Hard Wired
技能3	Engineer或者Tactical Mask
致命性装备	手雷或者粘性手雷×2
战术性装备	震荡手雷（Concussion）或者闪光弹×2
增益技能	任意
得分奖励	UAV，CUAV，以及Hellstorm，Lightning Strike，Guardian，Sentry Turret或者VSAT

HARD POINT

HARD POINT 是《黑暗行动 II》新增的一个网战模式，开始游戏后每张地图上会有固定的三个据点区域依次切换，玩家要做的就是抢占这个据点区域并持续防守，这样我方小队就会不断得分。最初抢占到据点区域的玩家可以得到 200 分奖励，而抢占对方已经占领的据点区域，其先决条件是要先将区域内的敌人全部消灭，反之亦然。HARD POINT 非常考验玩家的团队配合能力，同时如果玩家能将地图中的三个据点区域熟记在心也会占有不小的优势。





HEADQUARTERS

HEADQUARTERS 是考验全队整体攻守能力的一个模式。比赛开始后系统会在场地内制定一个 TARGET 目标，玩家的任务是抢在对手之前将其设置为己方的 HQ（总部）。抢到 HQ 的一方成为防守方，只要尽可能长地防守己方的 HQ 即可不断得分，而攻方的目的则是以最短时间将对方的 HQ 解析并破坏。防守方的队员死亡后不会重生，直至对方将 HQ 破坏。一旦 HQ 被攻方破坏，新的 TARGET 便会在地图的其他地方随机出现，如此轮回。HEADQUARTERS 模式的难点在于防守一方，如何有效地利用地形掩护并配置防守阵型是关键，用尽一切方法抵挡对方的攻势哪怕拖延一秒钟也好。

HARD POINT/HEADQUARTERS推荐装备	
负责抢点的玩家	
主武器	微冲（SMG）配备扩张弹夹与激光瞄准镜（Laser Sight）、快速射击（Rapid Fire）
副武器	任意
技能1	Flak Jacket
技能2	Scavenger
技能3	Tactical Mask
致命性装备	手雷
战术性装备	奖杯系统（Trophy System）
增益技能	Primary Gunfighter
得分奖励	UAV，CUAV，以及Guardian，Hellstorm，Lightning Strike，Deathmachine或者Warmachine
支援队友的玩家	
主武器	步枪（Assault Rifle）配备快速上弹（Fast Mag）以及快速瞄准（Quickdraw），或者重机枪（LMG）配备快速瞄准（Quickdraw Handle）以及准星稳定器（Fore Grip）和瞄准镜
副武器	B23R
技能1	Hardline或者Lightweight
技能2	Scavenger
技能3	Extreme Conditioning
致命性装备	C4
战术性装备	电击棒（Shock Charge）×2
增益技能	任意
得分奖励	UAV，Guardian或者Sentry，以及Warmachine，Stealth，VSAT，Escort Drone，或者EMP

CAPTURE THE FLAG

比赛双方小队各有一个目标军旗以及一个基地，将对方的军旗成功抢夺至我方基地便得 1 分。玩家在这个模式中既是攻方也是守方，所以战斗的节奏切换很快，队友在抢旗的过程，玩家需要竭尽全力保护旗手，而不是自己我行我素。你可以主要以抢夺敌方的军旗为目标，也可以专心伏击对方的旗手，只要分工明确并相互配合，即使想取得压倒性胜利也不难。

CAPTURE THE FLAG推荐装备	
负责抢旗的玩家	
主武器	微冲（SMG）配备激光瞄准镜（Laser Sight）以及Long Barrel
副武器	手枪
技能1	Lightweight
技能2	任意
技能3	Extreme Conditioning以及Dexterity或者Tactical Mask
致命性装备	粘性手雷
战术性装备	EMP手雷或者重生棒（Tactical Insertion）
增益技能	Perk 3 Greed
得分奖励	UAV，CUAV，Escort Drone
保护旗手的玩家	
主武器	步枪（Assault Rifle）配备瞄准镜以及扩充弹夹
副武器	任意
技能1	Lightweight
技能2	Toughness
技能3	Extreme Conditioning以及Engineer
致命性装备	任意
战术性装备	EMP手雷
增益技能	Primary Gunfighter，Perk 3 Greed
得分奖励	UAV，CUAV，以及Guardian，Sentry Gun，以及Lightning Strike，或者Stealth Chopper
在基地防御的玩家	
主武器	步枪（Assault Rifle）配备瞄准镜Millimeter
副武器	任意
技能1	Lightweight
技能2	Toughness或者Hard Wired
技能3	Extreme Conditioning
致命性装备	跳雷（Bouncing Betty）×2或者阔刀雷或者C4
战术性装备	电击棒（Shock Charge）×2或者震荡手雷（Concussion）
增益技能	任意
得分奖励	UAV，CUAV以及Guardian，Sentry Gun，Deathmachine或者Warmachine

SEARCH & DESTROY

两组玩家分别以埋弹和防守为目标，埋弹的一方成功埋弹并成功引爆算得分，而防守方将对方小队全员干掉或是在规定时间内阻止对方埋弹也同样算胜利，反之则被判输掉比赛。和 TDM 不同的是，SD 模式每小局内死亡后是不能复活的，玩家在下一局开始才能重新加入比赛，因此谨慎且隐蔽地行动是必须的。玩家不

需要过多的弹药以及过高的连杀奖励，但开枪消音以及反UAV的技能是非常实用的，SD模式对地图的熟悉程度要求很高，属于高手向的玩法。

SEARCH & DESTROY推荐装备	
埋弹一方的玩家	
主武器	微冲（SMG）或者步枪（Assault Rifle）配备一种配件
副武器	手枪
技能1	Lightweight
技能2	Toughness
技能3	Awareness以及Dead Slience、Engineer或者Extreme Conditioning
致命性装备	手雷或者粘性手雷
战术性装备	震荡手雷（Concussion）
增益技能	Perk 3 Greed
得分奖励	RC-XD，UAV，CUAV，Hunter Killer，Care Package
防守一方的玩家	
主武器	微冲（SMG）或者步枪（Assault Rifle）配备一种配件
副武器	手枪
技能1	Lightweight或者Flak Jacket
技能2	Toughness
技能3	Awareness以及Dead Slience、Engineer或者Extreme Conditioning
致命性装备	阔刀雷或者跳雷（Bouncing Betty）
战术性装备	电击棒（Shock Charge）
增益技能	Perk 3 Greed
得分奖励	RC-XD，UAV，CUAV，Hunter Killer，Care Package，Guardian

系统与装备解说

只是了解了游戏玩法还远远不能算是入门，本作全面升级的系统也需要全面研究透彻才行。虽然将玩家等级或者武器等级升满就能满足所有解锁条件，但一转内玩家所能够获得全部解锁点数远远无法开启所有解锁内容，所以我们只能将有限的点数用在自己最想解锁的武器、配件以及技能之上。主武器这里就不向大家一一介绍，重点为大家讲解核心的“Pick 10系统”以及实用性很高的辅助装备与技能。

PICK 10

之所以说这次的《黑暗行动Ⅱ》网战系统变化非常之大，最核心的体现就是引入了全新的“Pick 10”（简称PT）。顾名思义，“Pick 10”就是让玩家选取10个装备，包括主、副武器、手雷以及技能等，最终搭配出千变万化的组合。和以往不同的是，“Pick 10”不对玩家装备的种类进行限制，我们用PT点数可以更有侧重点，比如装备多个同类技能、装备两件主武器、携带两个战术武器等等。游戏中所有可装备内容都对应各自的PT点数，玩家要做的只是自由挑选这些内容，保证最终的PT点数总和在10以内即可。（得分奖励内容不计入PT系统之内）

需要注意的是，装备额外的Perk技能需要配合增益技能（Wildcards）同时装备，关于这部分会在下文说明。理论上玩家最多可以带满6个技能，但必须消费9点PT，代价也非常可观。

杀伤性装备（LETHAL SLOT）	
GRENADE	手雷或者被称为破片手雷是游戏中最常用的杀伤性装备，投掷后定时爆破。
SEMTEX	粘性手雷的爆破威力只有普通手雷的65%，引信时间更短，优势是可以附着在敌人或者墙壁上，精确地定时引爆目标。
C4	C4炸弹是威力最高的杀伤性装备，投掷/设置好炸弹本体后，手动控制爆破时间，造成巨大的范围伤害。
BOUNCING BETTY	跳雷的一种，需要设置在地面，引爆时间略长。感应到附近的目标后，爆破弹会跳射到空中，进行360度范围的引爆，搭配战术性装备一起使用效果极佳，能够一次性击杀多名敌人。
CLAYMORE	传统的阔刀雷，爆破范围为前方的扇形区域，从触发到爆破的时间极短，目标几乎没有回避的时间。
COMBAT AXE	表演效果极佳的飞斧，投掷后命中目标一击致命，“帅”就一个字！

战术性装备（TACTICAL SLOT）	
SMOKE GRENDA	烟雾弹多用于抢点和守点，可以完全遮蔽一定区域的视野，除Millimeter Scanner、和Dual Band这两种瞄准镜以外，其他辅助瞄准设备都无法观察到烟雾区域内的目标。烟雾弹只可以携带一个。
CONCUSSION	震荡手雷可以让敌人行动迟缓，无法进行正常的移动与射击。同时它命中目标后还可以短暂性地让阔刀雷、C4炸弹以及电击棒失效。
FLASHBANG	闪光弹的效果不用多说，可以让视野范围内的敌方失明，主要注意的是投掷本人也要回避闪光弹爆破的瞬间，否则也会短暂失明。
SHOCK CHARGE	本作中新增的电击棒是一种非常可怕的武器，能够杀人与无形。玩家将其投掷出去，设置在地面或者建筑物的表面（投掷在敌人身上则直接被触发），一旦目标靠近就会受到严重的电击效果，短时间内行动不能。
EMP GRENADE	EMP手雷是EMP的缩水版，用于在一小片区域内制造暂时的电子盲区，双方交火时使用EMP手雷能够让敌人的大部分辅助瞄准设备失明，可以起到很到的团队配合作用。
SENSOR GRENADE	感应手雷同样也是新型武器，它可以制造一片雷达扫描区域，锁定范围内的敌人并将信息及时反馈给玩家，功能上与VSTA卫星有些许类似，只是扫描范围要小很多。
BLACK HAT	“黑帽”是一台可以破坏敌方武器设备以及得分奖励的PDA，它也能够让玩家在对方的支援箱上面设置陷阱。对于移动中的目标，“黑帽”较难操作。
TACTICAL INSERTION	俗称“重生棒”，将它设置在任意地点，玩家下一次死亡后就会在该处重生。它既能省去玩家很多不必要的奔袭时间，也可以给对方来个出其不意的攻击，对高手来说非常有用。
TROPHY SYSTEM	所谓的“奖杯系统”（因为外形类似奖杯得名）其实是一种对空的防御工具，在《现代战争》的网战中也有出现。它可以抵消敌人投掷过来的各种手雷、榴弹、得分奖励的火箭与导弹，甚至连丢出来的飞斧头也逃不过它。就像一把保护伞，它可以让附近的我方角色免受投掷与飞行类武器打击。

增益技能（WILDCARDS）

增益技能（Wildcards）也是本作新增的一个系统，配合“Pick 10”进行使用。“增益技能”本身并没有任何效果，单独将它们装备在身上毫无意义，它们只能增加玩家装备同类武器与技能的数量，从而对玩家的战斗特长起到进一步“增益”效果。玩家在游戏中每装备一个增益技能需要消费1点PT，最大可以同时装备3个增益技能，它们的具体效果如下。

名称	效果
PRIMARY GUNFIGHTER	允许为主武器加载第三个配件
SECONDARY GUNFIGHTER	允许为副武器加载第二个配件
OVERKILL	允许装备第二把主武器
PERK 1-2-3 GREED	允许为第一行/第二行/第三行Perk技能槽加载第二个技能
DANGER CLOSE	允许携带两个致命性装备（同类型）
TACTICIAN	允许携带两个战术性装备

技能说明（PERK）

装备各种不同的技能满足不同的战术打法是《COD》系列”网战一贯的魅力所在，本作也不例外。游戏里的Perk技能分为TIER 1 ~ 3共三大列，涵盖16种特殊作战效果，如何组合与搭配完全由玩家决定（每一列不可装备两种相同的技能）。而本作中全新的“Pick 10系统”让玩家可以携带更多的技能，它们在战斗中可以发挥比以往更大更多的作用。

第一行技能（TIER 1）	
LIGHTWEIGHT	提升7%的移动速度、消除坠落造成的伤害
GHOST	移动时隐蔽自己不被UAV发现、同时在设置、拆除或者遥控得分奖励时隐蔽自己
FLAK JACKET	减少爆破或空袭造成的伤害、不会被地雷直接炸死、榴弹等武器若非直接命中也不会毙命
BLIND EYE	所有自动控制的空中支援都不会锁定/标记自己，不包括UAV
HARDLINE	所有战斗中获取的得分提高20%，加快开启得分奖励

第二行技能（TIER 2）	
COLD BLOODED	隐藏自己不被瞄准镜Dual Band、Target Finder、MMS（Millimeter Scanner）以及玩家操作的得分奖励武器标记，消除被敌人瞄准时的红色名字
HARD WIRED	免受EMP手雷、EMP系统以及反UAV的效果
SCAVENGER	从敌人（非爆炸死亡）身上重新获得弹药与手雷装备补给
TOUGHNESS	减少被敌人子弹击中时的晃动
FAST HANDS	双倍速切换武器以及手雷类装备速度、将敌人手雷丢回去时引爆时间重设为初始状态

第三行技能（TIER 3）	
DEAD SILENCE	消除移动时的声音，不包括跳跃、使用装备、设置或者拆除武器时的声音，多用于SD（Search & Destroy）模式
ENGINEER	可透过墙壁显示出敌人的地雷类装备以及地面类型的得分奖励武器、延长触发引信后的爆炸事件、重设支援箱的内容或者将敌方的支援箱破解为爆炸陷阱
TACTICAL MASK	减少受到闪光弹（Flashbang）、震荡手雷（Concussion grenade）、电击棒（Shock Charge）的影响
EXTREME CONDITIONING	可以进行两次同样距离的加速奔跑
AWARENESS	听到玩家移动的声音灵敏一倍，听到装备“Dead Silence”玩家发出的声音等同于普通音量
DEXTERITY	在奔跑后重新使用武器的速度加快，匍匐前进和攀爬的速度加快一倍

得分奖励

关于大多数玩家都关注的“连杀”，传统的连杀奖励在本作中被称为“Scorestreaks”，即为得分奖励。不仅杀敌可以获得得分点，助攻以及完成战略目标（诸如抢点、夺旗等等）也同样能获得一定的点数，累计点数到一定标准，玩家就能使用得分奖励了。由于得分将会在玩家死亡时清零，所以发动得分奖励尤其是需要自己控制的武器时，务必选择一个较为隐蔽的地方，本作中使用得分奖励每消灭一个敌人只有25分，相当于通常杀敌的四分之一，所以如果为了急于使用这些奖励被对方中断得分，就显得很划不来。

RC-XD

地面类型　直接控制　解锁分数：350

遥控车是《黑暗行动》初代就有的特别奖励，玩家需要自己去控制它。遥控车的车速快但转向性能较差，游戏中它可以在靠近敌人后按R2/RB键引爆，也可以被击爆或者固定时间结束后自动引爆。良好的机动性能让遥控车在不知不觉中潜入敌方腹地，实现突袭的效果。相对的，想要应对遥控车除了边后退边将其打爆，也可以利用地形和它兜圈子。

UAV

可承受导弹数：1　空中无人机　解锁分数：450

系列玩家最熟悉不过的UAV，开启后可以间断地扫描出地图中敌人的所在位置（装载Ghost技能除外）。发动UAV对我方队友杀敌存在助攻效果，同样有点数奖励。UAV不能识别敌人的移动，在对方发动反UAV或者EMP后无效。

HUNTER KILLER

空中无人机　解锁分数：525

本作新增的得分奖励之一，非常好用且具有追踪性能的空中杀手。发动后将它投掷出去就不用管了，最初飞行方向为玩家选择的直线，如果未能搜寻到目标，飞到场边后它会继续在地图内盘旋一段时间，超出限制时间自动脱离。只要搜索到飞行路线上的敌人，“Hunter Killer”会以很快的速度向着目标俯冲并爆破，具有范围杀伤力。当玩家或者附近的队友被其锁定后，可以听到急促的“滴滴”报警声，表示已经被锁定。迅速逃离至室内或者其他飞行死角，可以躲避它的攻击。

CARE PACKGE

可承受导弹数：1　空中投落　解锁分数：550

空中支援的箱子俗称“抽奖”，支援直升机为在玩家确认的制定位置投下一个箱子，其中的奖励随机而定。支援箱存在风险，因为从选择投掷点到顺利拿到箱子需要较长一段时间，加之箱子投掷后敌我双方都能看到它的位置，所以很容易被闻风赶来的敌人击杀。另外，如果投掷点选择位置不当，箱子也很有可能被扔到地图之外或者房顶之上，只能望尘莫及。

如果玩家发动了“Engineer（工程师）”技能则可以重设箱子内的奖励，这样至少不会获得最差的奖励，如果是敌方的箱子，“工程师”技能还能将其破解为陷阱，敌方来捡箱子的时候就会发生爆炸。

COUNTER-UAV

可承受导弹数：1　空中无人机　解锁分数：600

反UAV（Counter-UAV）顾名思义，会抵消敌人的雷达效果，本作中发动反UAV还会干扰敌人的画面右上方的整个小地图，他们不仅看不清我方位置，甚至连自己所在方位也无法从雷达上确认。此外，反UAV也是对抗敌方VSAT（卫星终端）的手段，比发动EMP更容易实现。

和UAV一样，反UAV如果对我方队友杀敌存在助攻效果便有得分奖励，装备了“Hard Wired”技能在战斗中不受反UAV影响。

GUARDIAN

地面设置　可多次移动　解锁分数：650

“Guardian（守护者）”是本作中极为霸道的一种新武器，将其设置在地面后，它的前方较大范围区域内都会产生无形的微波束（可通过空气的折射观察），一旦敌人进入该区域，就会产生动作迟钝、眩晕等反应，倘若不及时逃离便会快丧命。在不清楚“守护者”位置的情况下，贸然进入杀伤范围的敌人是很难逃脱的，这使得该武器在各种需要抢点或者守点的模式下非常好用。“守护者”放置后可以随时多次地被移动位置，但可以被远距离武器或者EMP轻易摧毁。

HELLSTORM MISSILE

空中类型　直接控制　解锁分数：700

“Hellstorm Missile（地狱风暴导弹）”在游戏里同样也是被强化后的杀人武器，和前作相比，玩家控制的导弹不仅具有推进加速的功能，还可以在着地之前选择分裂引爆的攻击方式。推进加速用于迅速追踪移动中的目标，而分裂引爆则可以在较大的半径范围内造成伤害，特别是敌人集中的空旷地带。在引导导弹的状态下，玩家可以对整个地图的所有目标一览无余，敌人也会全部被标记，很容易掌握战场信息。

LIGHTNING STRIKE

空中类型　直接控制　解锁分数：750

“Lightning Strike（闪电轰炸）”发动后玩家需要在地图上标记三个轰炸点，根据“自带”的UAV雷达显示的敌人位置选择轰炸区域，剩下就可以全部交给支援战机来完成。相比以往的单点轰炸，这次的“闪电轰炸”更加灵活机动，为了保证网战的平衡性，轰炸的威力与范围在本作里有所削减，但依然是最方便最简单的得分奖励之一，值得推荐给绝大多数玩家。

SENTRY GUN

地面设置　可多次移动　可自动或直接控制　解锁分数：800

经典的“Sentry Gun（机枪台）”这次追加了人工控制模式重新粉墨登场。玩家将它架设在固定地点可以让其自动锁定视野范围内的敌方目标自动射击，也能够自己来操作手动控制射击，妙处在于玩家在控制它射击的时候可以藏身于另一处隐蔽的地点，而无需将本人暴露在危险之下。“机枪台”本身也可以多次移动，比如设置在敌人的必经之路上。（笑）

DEATH MACHINE

特别武器　可装备　解锁分数：850

这是一种弹夹多达200发的全自动机枪、拥有高度精确的准心以及令人可怕的射速，是名符其实的“致命武器”。发动这一得分奖励后，玩家会自动将其装备在身上，同时原有武器装备被取代（可切换），可使用至弹药用尽为止，哪怕玩家死亡。它的武器性能非常好，可以用来掩护队友或者在空旷的场景内封锁敌人的攻击，堪称一把移动式的“机枪炮台”。

WAR MACHINE

特别武器　可装备　解锁分数：900

“War Machine（战争机器）”和“Death Machine”比较类似，使用后自动装备。不同的是，“战争机器”是一把6发装的半自动榴弹发射器，范围杀伤力巨大，拿着它会有一种一夫当关万夫莫开的感觉，十分爽快。

DRAGONFIRE

空中无人机　直接控制　解锁分数：975

来自本作剧情故事中的近未来武器——“Dragonfire（蜻蜓无人机）”，网战中我们也可以使用它。进入遥控模式下，玩家能够控制“蜻蜓无人机”的升降与飞行方向，武器则是一架用来扫射的机枪。虽然它可以在超低空进行盘旋并且无需担心任何操作事故，但由于飞机本身很脆弱，使用普通的枪就能轻松击落，所以还是建议保持一点的飞行高度比较好。

AGR

地面机器人　可自动或直接控制　解锁分数：1000

同时装备机炮与榴弹的ARG地面机器人既可以自动攻击、也能够由玩家亲自进行遥控，解锁后由空中支援飞机投落到战场之内，这点和支援箱是一样的。“Cold Blooded”技能可以在AGR的手动模式下不被标记，但在自动模式下，无论“Cold Blooded”还是“Blind Eye”都无效。虽然AGR机器人也能被“Black Hat”摧毁，不过因为它一直在移动所以较难被锁定。

STEALTH CHOPPER

解锁分数：1100

隐形武装直升机　可承受导弹数：2　空中类型　可自动或直接控制

“Stealth Chopper（隐形武装直升机）”可以用机关炮给玩家带来强力可靠的空中支援，能够选择自动攻击模式或者玩家手动操作模式，之所以说“隐形”，是因为它的特点是不会在敌方玩家的雷达地图上被发现。即使敌方将要将隐形武装直升机击落，它的装甲也极为坚固。战斗中装备“Blind Eye”技能可以免于被其标记为目标。

ORBITAL VSAT

空中类型 解锁分数：1200

“(ORBITAL VSAT)轨道卫星”的效果可以被看做是一种“超级UAV”，它能够标记小地图上所有敌人的位置甚至连敌人脸朝向的方向也可以看到，并且效果会持续一段时间。敌人的一举一动随时都在我方所有队员的掌握之下，就像是开启金手指一样的感觉（笑），整个局势会变得非常主动，如果将反UAV和轨道卫星同时使用，对敌人来说无疑将面临毁灭性的打击。因为轨道卫星设置在外空间，所以发动期间任何效果都无法对它进行干扰。

ESCORT DRONE

空中类型 护卫无人机 解锁分数：1250

类似于《现代战争》系列”中的护卫直升机，只不过这次玩家要将其固定设置在一个区域的上方，而不是跟随玩家一起移动。“护卫无人机”的援护效果比以往更强，出现在攻击范围内敌人只要暴露在室外几乎很难幸免，建议设置在需要防守的位置。

EMP SYSTEM

空中类型 解锁分数：1300

对老玩家而言，EMP可以说是人人皆知，它是一种针对所有敌方电子设备的毁灭性武器，在发动时间之内，对方全部电子武器均无法正常使用，包括电子瞄准设备、遥控装置等等，同时全部得分奖励中的电子与遥控相关的武器也将全部失效。在现代化的战争中，这样的效果无异于蒙上了敌人的双耳双眼，是发动围剿的最佳时机。

WARTHOG

空中类型 解锁分数：1400

美国的A-10F疣猪战机是很多军事迷都非常熟悉的，在本作的网战中堪称最强力的压制性地图武器，它配备加农炮以及对地导弹，可以在场地上空多次进行俯冲攻击，杀伤力巨大，甚至攻击范围以外的敌人也会有轻微迟钝和眩晕的效果。想要将疣猪战机击落几乎不可能，惟一躲避的方法是从地图雷达上判别它的俯冲路线，提前进行回避。

LODESTAR

可承受导弹数：3 空中类型 直接控制 解锁分数：1500

使用“Lodestar(北极星)”轰炸机可以让玩家亲自控制并发动不限弹药数量的制导炸弹空袭。制导炸弹非常容易瞄准，同时拥有巨大的范围杀伤力，不仅室外的敌方目标将无处藏身，玩家还能精确引导导弹进入门或者窗户攻击室内的敌人。由于飞机是沿着一定轨道飞行的，所以玩家有时的视野会受到地形的干扰。



VTOL WARSHIP

解锁分数：1600

可承受导弹数：3 空中类型 直接控制

“Vtol Warship(垂直战机)”是一种可以悬停在固定位置的空中战舰，由玩家亲自操作并使用机炮与火箭弹对地面目标进行攻击。和“北极星”轰炸机一样，发动“Vtol Warship”可以获得大量的杀敌得分，所以操作时务必将自己藏在一个较为隐蔽的地方，这样可以积攒得分点为下一个得分奖励做准备。

K9 UNIT

地面类型 解锁分数：1700

前作中让敌人闻风丧胆的“狗狗小分队”这次又重新回来啦！和其他地图武器不同，K9小队不仅对室外的敌人发动攻击，也会冲进室内自动寻找目标展开地毯式的搜索，不放过任何一个角落。训练有素的K9小队惟一的缺点是敌人在发现它们之后可以使用武器射杀它们，每消灭一只还能获得50点得分。

SWARM

空中无人机 解锁分数：1900

游戏中最后一个得分奖励，是像蜂群一般的“Hunter Killer”，它们会在整个地图的上方盘旋，数量惊人！虽然装备“Blind Eye”可以令自己免遭无人机的锁定，但却难保身边的队友也会“出卖”自己，混乱的场面使得整个小队变得不堪一击。

关于转生

为了保证多人网战的耐玩度，转生系统自然是必不可少的，这一代转生的条件为玩家等级升满55级(等同于升至56级)，转生后玩家的经验值清零、解锁点清零、除武器相关的挑战也全部清零。每次转生后除了玩家的勋章图标会变，还能得到额外的转生点(每次1点)，转生点用来选择“Fresh Start”、“Refund”、“Extra CaC Slot”其中的任意一项，其中“Fresh Start”是将玩家的所有状态与等级恢复到Level 1(注意是零转1级，不是转生后的1级！)，“Refund”是将当前已使用解锁点全部归还给玩家重新进行选择，“Extra CaC Slot”是增加一条自定义武器类别(Class)，每个项目在单个转生循环内只能选择一次。

除了玩家等级转生，本作中还新增了武器等级转生，条件为武器等级升满(每类武器的最高等级不同)。该系统和玩家转生系统完全独立且互不影响，转生后的武器所有等级相关的内容与挑战恢复初始状态，但玩家可以配置自定义Clan以及Emblen图标。



网战地图一览

图标说明					
	小队重生点		HEADQUARTERS据点		DEMOLITION炸弹设置点（O为决胜局炸弹设置点）
	不同高低的区域		CAPTURE THE FLAG敌我基地军旗位置		DOMINATION据点
	梯子		SEARCH & DESTROY 炸弹设置点		
	HARD POINT据点区域		SEARCH & DESTROY 炸弹包		

AFTERMATH

整张地图被中央的废墟分成两大块区域，因此也是交火的热点，废墟两侧的通道可以用来迂回突袭，该地图对武器没有太高的要求。

CARGO

这张地图非常适合狙击手，从集装箱上方可以将中央的开阔地一览无余，所以地图中心的圆形场地是最危险的。由于整个场景的四周都能自由环绕而行，玩家可以考虑游击战术。

虽然航母上的空间极其开阔，但障碍物的存在令视野很差，并且玩家很难找到参照物辨别方向。在这张地图上最好不要盲目地突进，多多观察周围敌人情况才是上策。

CARRIER

DRONE

很容易发生近距离交火的地图，可以多装备手雷以及其他战术武器。场景两端的直升机平台以及小山丘是狙击的好地点，只要隐蔽得当就能伏击敌人。

EXPRESS

这个车站的场景充满了未来气息，环形的轨道上时不时还会有疾驰的列车通过（被撞到会必死），玩家可以利用对称的场景来判断敌人的位置，攀爬至列车的顶部也是一个不错的主意。



HIJACKED

网战模式下最不容易迷路的一张地图，因为只有直线两个方向（笑）。推荐在这张地图使用 LMG 等重武器，或者持微冲一路奔袭。另外别忘了船舱下有通道以及 HARD POINT 据点。

MELTDOWN

这张地图和 DRONE 有一点点类似，都是适合近战的场景。地图两侧二楼的房间是非常好的狙击点，当然狙击手们也别忘了在门口设置地雷，否则也并不怎么安全。

OVERFLOW

除了场景中间的 S 行公路，地图内的大多数交火会发生在房间与小巷内，建议玩家多多设置各种地雷在一些必经之路，杀敌效果会出乎意料之外。







PLAZA

尽管从地图上看是对称的场景，但场地的构成非常复杂，很容易迷路。玩家在地图的两端行动时要注意房顶平台上的狙击点，那里通常会蹲守着不怀好意的敌人。

RAID

由于场景的层次清晰，所以这张地图玩起来会相当爽快。环形广场后的小屋是牵制敌人的必争之地，而中间的长形花坛区域两侧则是双方最容易对峙不下的地方。

SLUMS



微冲在该场景几乎是必备的武器，地图小加上双方重生点距离很近，这让战斗的节奏变得非常快，非常考验玩家的瞬间反应与枪法。

STANDOFF

这张地图也同样不是很大，重武器的用场不大，但房屋的2楼可以进行狙击。利用场景中间的小屋能够在敌我双方的重生点之间穿梭，提高自己的机动性。

TURBINE

几乎全是开阔的露天场景，天然的狙击场，习惯短兵相接的玩家对这张地图会非常头疼。尽量避免在峡谷底部行动可以降低被击杀的危险性。

YEMEN

最有意思的一张地图，只要熟悉场景结构，任何武器都能在这里大显神威。战斗中要小心窗台上的敌人，另外场景内的一些深沟也注意别掉下去。

成就攻略

成就数量	1000点/50个
难度	★★★★☆
在线成就点数	100点/5个
全成就所需时间	50小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无秘技
有无成就BUG	无
特殊要求	无



本作毫无疑问是历代《COD》中全成就难度最大的一作。游戏的三个部分：故事、丧尸、联机全部都有难点所在，除了超级BT的《COD 战火世界》十转零成就在耗时可能尤有胜之以外，单就每个方面而言都肯定是历代困难之最。这三个部分由于是独立的，所以玩家无论先挑战哪个部分，或是三个部分混着来，都不影响。

故事方面，依然是推荐先打老兵难度，一遍老兵下来，起码可以搞完全收集，还可以顺带着完成部分力所能及的挑战。老兵难度推荐以Showdown这个成就为惟一目标，如此一来可以跳过所有的战略关卡，节省不少时间。通关之后再根据前文所述的方法，慢慢补齐挑战和其他成就。

丧尸方面，没有流程之类的步骤要求，怎么来都可以。最大的难关自然是75点的彩蛋成就。虽然理论上两个人单机就能完成，但绝对是联机四人配合更加简单。彩蛋成就十分折磨人，必须要有靠谱的机友帮忙。

联机部分最大的困难是转生一次，不过这个成就其实只是耗时而已，如果遇到两倍经验的时候更是简单。如果人数够多，可以6个人开双手柄打HARDPOINT模式赚分，一场两万经验不在话下。另外一个需要注意的成就是大联盟，这个模式打的人不多，要有足够的耐心去慢慢搜索。

故事模式相关

和过去一样，故事模式相关的成就占据了一大半比重，但这次老兵难度通关不再是重头，重头是各种剧情的变化以及全挑战，耗时远比过去久得多。关于全挑战请参见之前的介绍，这里不再赘述。



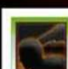
No Man Left Behind
20点
成就说明：完成关卡PYRRHICH VICTORY



Gathering Storm
20点
成就说明：完成关卡CELERIUM



Shifting Sands
20点
成就说明：完成关卡OLD WOUNDS



Driven by Rage
20点
成就说明：完成关卡TIME AND FATE



Waterlogged
20点
成就说明：完成关卡FALLEN ANGEL

What Happens in Colossus...
20点
成就说明：完成关卡KARMA

False Profit
20点
成就说明：完成关卡SUFFER WITH ME

Deep Cover
20点
成就说明：完成关卡ACHILLES' VEIL

Sinking Star
20点
成就说明：完成关卡ODYSSEUS

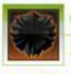
Late for the Prom
20点
成就说明：完成关卡CORDIS DIE

Death from Above
50点
成就说明：完成关卡JUDGEMENT DAY

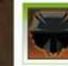


Old Fashioned
50点
成就说明：以老兵难度完成关卡PYRRHICH VICTORY、OLD WOUNDS、TIME AND FATE以及SUFFER WITH ME

Futurist
50点
成就说明：以老兵难度完成所有未来关卡



Giant Accomplishment
50点
成就说明：完成所有160个单机挑战



Mission Complete
10点
成就说明：完成某个关卡的所有10个挑战



Just Gettin' Started
10点
成就说明：任意关卡完成1个挑战



Singapore Sling
15点
成就说明：完成Strike Force关卡SHIPWRECK



Desert Storm
15点
成就说明：完成Strike Force关卡I.E.D



Defender
15点
成就说明：完成Strike Force关卡FOB SPECTRE



Black Ops II Master
15点
成就说明：以困难或老兵难度完成战役关卡



Art of War
25点
成就说明：完成Strike Force关卡DISPATCH



Blind Date
15点
成就说明：完成Strike Force关卡SECOND CHANCE





Dirty Business
15点
成就说明：在OLD WOUNDS中克制杀死克拉夫琴科的欲望
取得方法：在OLD WOUNDS的最后阶段，剧情中会审讯"老朋友"克拉夫琴科，而期间梅森会因先前的洗脑影响导致想杀死克拉夫琴科，此时屏幕上会出现连点X键抵抗洗脑副作用的提示，只要在这里迅速连点按键成功克制欲望就能完成成就/奖杯的条件，但这个成就不会马上解锁，而是当流程进行到关卡SUFFER WITH ME才会解开。



Man of the People
15点
成就说明：在TIME AND FATE中救起所有被PDF军队欺压的平民
取得方法：TIME AND FATE的关卡初段会控制狂暴状态的梅南德斯，只要控制他杀死几名对平民施虐的PDF敌人就能解锁这个成就，共计5名敌人的具体位置如下：在跑下一开始的山坡时，面前就有一名敌人压倒一名平民；离开山坡后，左侧建筑1层有一名男子正被敌人殴打；接上，除了左侧建筑外，山坡正对的前方建筑2楼有一名对女子施暴的敌人；来到着火的马房前，有一名被敌人正摁倒一名女子；进入着火的马房内，杀死最后中央欺凌女性的敌人就能解锁成就。





Hey Good Looking
10点
成就说明：在FALLEN ANGEL中避免哈珀被火烧伤
取得方法：在FALLEN ANGEL中，最后阶段需要驾驶汽车从坍塌的工厂区逃离，在进入终点的建筑时会有一段着火的管道落下，只要靠着右边走，从火焰未波及的位置穿越过去即可解锁。



Family Reunion
10点
成就说明：在SUFFER WITH ME中让梅森存活下来
取得方法：要让梅森存活下来，关键在关卡SUFFER WITH ME最后阶段是否将其爆头击杀，最后控制伍兹射击人质时不要瞄准头部，而是连续射击其腿部即可。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织



Ultimate Sacrifice
15点

成就说明： 在ACHILLES' VEIL中，选择射击梅南德斯



Ship Shape
10点

成就说明： 在ODYSSEUS中获得SDC的支援

取得方法： 要获得SDC的支援我方，实际上就是要在一次战役剧情中完成所有Strike Force任务。只要在流程中Strike Force任务一出现就马上完成就不会错过这个成就。



Showdown
10点

成就说明： 宿敌展开对决

取得方法： Showdown和Good Karma的要求截然相反，建议在挑战老兵难度时完成Showdown的要求，这样就可以略过老兵难度下的Strike Force关卡直接取得其中一个成就，然后以最低难度补完单机挑战的过程中按照Good Karma的要求再打出好的因果轮回，这样的路线相对科学。Showdown的完成条件为：

1. 在关卡 KARMA 中让迪法尔科携卡玛逃脱，也未在 Strike Force 关卡 SECOND CHANCE 中营救卡玛

2. 未完成所有 Strike Force 任务（建议直接略过不做）

3. 在关卡 ACHILLES' VEIL 中选择杀死哈珀

这样在关卡 ODYSSEUS 中法里德会和迪法尔科对枪而死，同时成就解除。



Good Karma
20点

成就说明： 达成好的因果轮回

取得方法： 其实关键就是要让KARMA活下来，有两种方法可以解除这个成就，解除时机是在关卡ODYSSEUS完成后。

方法一

1.在关卡KARMA中追上迪法尔科并将其杀死救出卡玛

2.完成所有Strike Force关卡（可不打SECOND CHANCE）

3.在关卡ACHILLES' VEIL中选择杀死哈珀

4.在关卡ODYSSEUS中控制梅南德斯时选择射击布里格斯的腿部保存其性命。

方法二

1.在关卡KARMA中没有追上迪法尔科

2.完成所有Strike Force关卡（包括从SECOND CHANCE中救出KARMA）

3.在关卡ACHILLES' VEIL中选择杀死哈珀

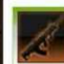
4.在关卡ODYSSEUS中控制梅南德斯时选择射击布里格斯的腿部保存其性命。



Dead or Alive
15点

成就说明： 在JUDGEMENT DAY中，选择捉拿或杀死梅南德斯

取得方法： 注意如果迟迟不下决定，就会失去解除这个成就的机会。



High IQ
20点

成就说明： 收集所有Intel

取得方法： 在挑战部分有文字描述，亦可参照光盘中的视频。



Back in Time
10点

成就说明： 在过去使用未来武器

取得方法： 游戏的关卡设置特点是过去与未来互相穿插，只要完成过未来的关卡，就可以在自定义装备中解锁相应的未来武器，当再次进行过去关卡时，自定义未来武器进行过去关卡，在过关时就能取得。



Gun Nut
10点

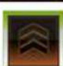
成就说明： 使用自定义的武器过一关



Ten K
15点

成就说明： 所有关卡都取得10000分以上

联机模式相关



Welcome to the Club
10点

成就说明： 在联机模式中升到10级



Welcome to the Penthouse
50点

成就说明： 在联机模式中转生1次

取得方法： 和历代《COD》一样，在多人联机模式中达到满级就可以选择转生（Prestige）。本作的等级上限是55级，不过转生需要将55级的经验槽填满才能进行，因此实际上相当于是要56级才能转生。转生所需的经验值是1249000点，选择转生后成就便会立刻跳出。这是本作最花时间的成就之一，所需时间视玩家的水平而定。





Big Leagues
20点

成就说明： 在大联盟比赛中，完成定位后再赢5场比赛

取得方法： 大联盟比赛（League Play）是本作新增的模式，在这个模式中玩家需要首先打5场定位赛，打完之后电脑会根据玩家的表现将你分到不同等级的联赛中，有点像足球联赛的甲乙丙级。该成就要求玩家完成了5场定位赛之后再取得5场比赛的胜利，可以累计获得，也不限定等级。大联盟比赛的限制比较多，比如不能中途加入，不能加入好友，不能邀请好友，而且打的人也不多，所以尽管只要求5场胜利，可能也会比较耗时。建议大家在打定位赛中多输几场，这样可以分到低级赛事，这样获胜的几率会高一点。注意玩家切不可中途退出比赛，否则将受到一定时间内无法搜索的惩罚。



Trained Up
10点

成就说明： 赢得10场Combat Training比赛

取得方法： Combat Training是多人联机中的一个模式，分为两种玩法，第一种是和CPU对战，非常简单，但仅限10级之前才能参加；由于前几级升级太快，所以多半玩家还是需要通过第二种玩法来补齐胜利场次。第二种玩法需要和其他玩家联机才能进行，不过相对于大联盟比赛来说没有那么多限制，所以不是什么难事。



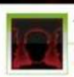
Party Animal
10点

成就说明： 赢得10场Party Games比赛

取得方法： Party Game是多人联机中的一个模式，没有任何限制。里面有多种玩法，只要累计赢得10场即可。实在不行就多叫几个好友开双手柄，非常轻松。

丧尸模式相关

除 Tower of Babble 以外，其他成就均可以调 EASY 难度完成。



Tower of Babble
75点

成就说明： 跟着指示走。

取得方法： 首先解除这个成就彩蛋一共有两种方法，成就的解释是跟着指令走，也就是说玩家需要听Maxis或者Richtofen这两个人的信号来一步一步完成步骤，至于所说的两种方法，正是因为听Maxis和Richtofen的话后将走上两种差别比较大的路线，其结果也全然不同，不过都可以顺利解锁成就。

首先需要了解的是，玩家要解除这个彩蛋成就首先需要玩 ORIGINAL 难度，简单难度是行不通的，到电闸房后不会有声音提示。其次玩家解除彩蛋最好有 3 个人以上，两人行动，还有一个负责遛丧尸，当然如果两人觉得自己技术碉堡也可以双打解除。Richtofen 路线用新的方法一样可以两人解除。

两种路线之前的作法都一样，首先在第一站将风扇发电机装好，之后每人拿一个，吹开门后上车去第 2 站，两人下车抽枪，一人继续坐车去第 4 站电闸房拉电源，这样可以最早时间拉电源，同时省去了多人往返的步骤。拉电源后“闪电侠”会被释放，此时 Maxis 会提示玩家成功释放了“him”，不过通讯出了点问题，玩家必须将电闸关闭。这时如果关掉电闸则进入 Maxis 路线，如果继续开着电源则会进入 richtofen 路线。



Maxis 路线

关掉电源后会有博士的声音提示，之后用小发电机吹开旁边的门走人即可。这里开关电闸的玩家速度快的话跑下去还能赶上巴士，没赶上就在门口买一把 AK74U 防守也行。直到在第 2 站的队友抽到 EMP 为止。之后所有人往第 3 站与第 4 站之间的玉米地（cornfield）场地转移，进入地上有岩浆的玉米地入口后进入，见到分歧按照左右左的顺序便可走到一个电塔下面，我们在这里等“闪电侠”出现。（在这里往地上放电扇的话博士会提示你电力不足）。

关于“闪电侠”的出现方法是随机的，但是民间有一个提升它出现的办法——玩家杀丧尸时注意留一只，然后一直等，等到头顶乌云密布，雷电交加的时候杀掉丧尸，这样可以大大提高“闪电侠”的出现。出现后别着急，至少一名玩家赶紧把电扇放在地上等 Maxis 的指示，一段时间后，“闪电侠”走过来（进入铁塔范围内），注意听 Maxis 会说要玩家杀死“闪电侠”的话，这时往“闪电侠”身上扔 EMP 便可速杀。过程中注意杀丧尸，以及小心“闪电侠”的电击，同时要小心风扇发电机不要被丧尸打坏了。成功后 Maxis 还会有提示让你寻找更多的电力。

这个步骤完成之后赶紧将电扇

收起。将剩余的丧尸灭杀，直到留一只以后一名玩家带着它原地转圈即可。然后两名玩家出去寻找更多的电力，分别走到远处的两个忽明忽暗的路灯底下，将小型发电机放在相隔较远的两个灯柱下（位置随机），这样便可接通信号，解除成就。注意这两个灯要相隔距离比较远，只要两个电源放在正确的灯下面即可。

Richtofen 路线

走 Richtofen 路线先要确定谁是扮演 Samuel（马甲大叔）的玩家，该角色可能有精神分裂，只有他能听到 Richtofen 的话。由这位玩家去拉电源，不关闭电闸的话，一段时间 Richtofen 便会向扮演 Samuel 的玩家传达指示。之后先去玉米地电塔下面组装陨石装置工作台（Obelisk Table），陨石部件在第一站的火堆中，木板在第 1 与第 2 站之间的隧道或者第四站电闸房内，录音盒子则会出现在第 2 站的柜子上或者第 3 到第 4 站亡者之夜的场景，最后一个部件则会出现在第三站的冰箱旁或者第 5 站的抽奖箱附近。如果之前拼好过的话会保存。完成后再去第 5 站组装 Jet Gun，管子在第一站与第二站之间的隧道，链接线在第 4 站电闸房内，把手在第 3 到第 4 站亡者之夜的场景，计量表在第 4 与 5 站之间的小屋内。两样物品组装完成后，拿着 Jet Gun 对着“陨石装置”吸一段时间（仍会有 Richtofen 提示），成功的话外面的灯会开始闪。之后在这里杀丧尸，最好用爆炸性武器杀丧尸直到扮演 Samuel 的玩家听到 Richtofen 说需要消除电力的指示后便可行动了。两个人去抽一个 EMP（可以之前存钱，之后去取多一点慢慢抽）。抽到之后分别走到一个灯柱下，都利用抓脸怪制造一个传送洞，之后站在灯底下，一起将 EMP 对着灯扔出后跳进洞内传送，传送到另一个灯下后再回头马上扔第二个 EMP，这样便可实现双人同时灭掉 4 盏灯，成功的话便可解锁成就。注意因为传送是随机的，有可能其中一人被传到队友已经灭掉的灯处，如果遇到这种情况就算失败。不过只要手上的 EMP 没换掉，如果在随后的战斗中刷出 MAX AMMO，EMP 又会补满，这样又能尝试。最保险的方法就是 4 人合作，每人都有一个 EMP，这样只要找任意 4 盏灯然后一起扔 EMP 就必定能解。但 4 人都抽出 EMP 的几率就……





Don't Fire Until You See

30点

成就说明： 不被火烫到的情况下开启所有门。

取得方法： 所有门包括需要电风扇开启的门，还有电闸房开启升级的门，以及里面的卷帘门，而第三站农场要吹开的门有前后两扇。建议以4人游戏开始，这样场景中的丧尸会多，全部交给一名玩家杀死凑足开门的钱。其他玩家只管坐在公车里等即可。开门的玩家必须对地图有一定熟悉，有火的几个点要记清楚，该跳就跳过去，尤其是第3站和第5站的几个火点。开启所有门后队中没有被烫过的人都可以解锁，之后再换已经解除的人来跑即可。



The Lights Of Their Eyes

5点

成就说明： 用EMP闪10只丧尸。

取得方法： 先保证抽出EMP，之后慢慢遛，等丧尸凑足十个扔就行了，一点都不难。

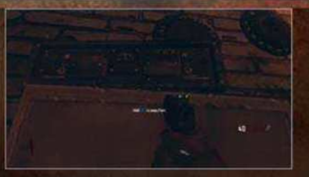


Undead Man's Party Bus

15点

成就说明： 将公车组装完成。

取得方法： 组装公车一共有3个部件，车头，梯子和天窗。分别在每个大站中，用临时发电机吹开的门中随机获得其中一种配件。全部安装完毕后即可获得该成就。





Dance On My Grave

5点

成就说明： 使用一次墓碑饮料

取得方法： 墓碑饮料位于第4站电闸房间，多人游戏时玩家喝一瓶，然后找个岩浆自杀别让队友来救。这样下一回合去将墓碑取回便可解锁成就。



Standard Equipment May Vary

25点

成就说明： 迁途模式中，一次游戏中制作4个不同的“秘密武器”。

取得方法： 只要合成小型发电器、盾牌、机枪和陷阱就行了。具体位置如下。

①小型发电器在第一站（The Bus Stop）中可以找到全部部件，位置是固定的。

模特假人：在中间场地。

风扇，角落的椅子上。

发条：左边的电话下面。

②盾牌部件全部在第二站餐厅（The Diner）可以找到。

车门：随机出现在桌子上或者车子上。

红色架子：一般出现在餐厅内部或者工作台旁边。

③自动枪台部件全部在第三站农场（The Farm）里可以找到。

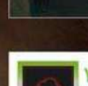
红色割草机：房子外面的场地

机枪：可能出现在二楼抽奖箱地上，或者外面的地上。

盒子：可能出现在电视机的桌子上。

④电力陷阱部件全部在第四站电闸房间(The Power Station)拉开电闸后开启的房间里可以找到。

三样物品可能出现的位置：铁架平台的地上，靠墙的角落，窗户上边，从缺口下去后的地上，上方或者下面的油桶上面。



You Have No Power Over Me

15点

成就说明： 迁途模式中，无伤赶走“闪电侠”。

取得方法： 首先去拉电闸将其释放，之后去抽EMP，获得后等所处位置天空布满乌云和雷后杀死最后丧尸，这样下一轮闪电侠出现几率很高。直接向其扔一个EMP便可无伤速杀。如果对自己的实力有信心，用武器也可以赶跑闪电侠。



I Don't Think They Exist

10点

成就说明： 迁途模式中杀死一个抓脸怪。

取得方法： 走到迷雾中会有抓脸怪出现，不停地按下右摇杆出刀将其杀死便可解锁。



Fuel Efficient

10点

成就说明： 迁途模式中使用一个传送门。

取得方法： 首先去第4站开启电源（或用风扇），之后走在迷雾中，在抓脸怪爬到脸上后往路灯下面走，这样他们会跳入灯下面的地里，这样便会生成一个瞬移装置，跳进后完成瞬移便可。



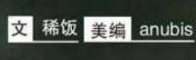
Happy Hour

10点

成就说明： 开电源之前和两种不同的饮料。

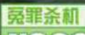
取得方法： 这个成就需要利用小型发电机对着饮料机吹，这样就可以在不开电源的情况下购买饮料。先打造小发电机，之后第一站吹蓝色救人饮料，喝掉之后去第2站买快速换弹，这样做是最省钱的。





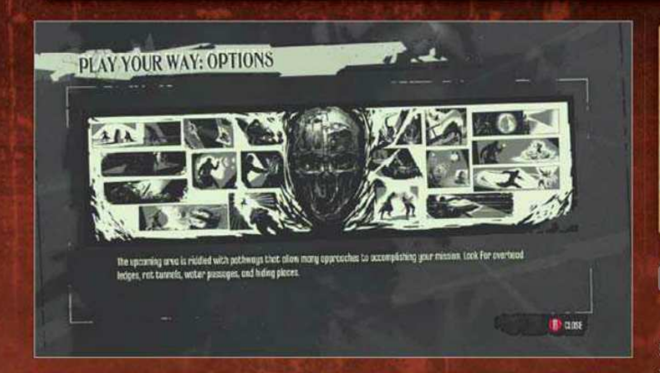
在各位玩家看到这份详细攻略时，《冤罪杀机》已经获得了电子游戏大赏（VGA）的最佳动作冒险游戏奖，游戏品质得到了媒体的一致好评，不过相信玩过本作的各位都用不着这些外在因素来判断对这款游戏的评价，因为当我们开始亲手操纵柯福尔的瞬间，这个游戏的魅力，就已经毫无保留地展现在我们面前，而且还随着游戏过程不断地带来更多的惊喜。如果你还没有尝试过这款佳作，又或者尚未完美体验游戏的每一个部分，那希望这篇攻略能够帮助你早日体验到《冤罪杀机》每一方面的魅力所在。

冤罪杀机	Bethesda/Arkane Studios	动作冒险
Dishonored		美版
2012年10月9日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



DISHONORED™

系统 GAME SYSTEM



界面元素



①生命值
②魔力值
③左手选用武器/超自然能力
④弹药残余量
⑤左手武器/超自然能力
⑥右手武器
⑦准星

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
十字键↑	快捷键1
十字键↓	快捷键2
十字键←	快捷键3
十字键→	快捷键4
X	调查
Y	致命一击（需升级被动能力）/长按配合摇杆方向为探头
A	跳跃
B	进入潜行状态/脱离潜行状态
RB	格挡（可长按）
LB	开启快捷菜单（可长按）
RT	挥剑

按键	功能
LT	射击/使用超自然能力
RS	放大镜（需升级装备）
LS	奔跑
START	进入系统菜单
BACK	进入日志界面



特殊操作

攀爬

本作虽然是第一人称视角，不过角色本身的动作非常接近第三人称游戏中的角色，但考虑到第一人称视角在控制角色跳跃到较高的平台时难度较高，本作加入了攀爬系统，当玩家靠近一个能够攀爬的物体时，会出现按键提示，此时按下A键角色会进入攀爬动作，自动攀上高处。攀爬动作并不只限于站立状态，玩家可以在潜行中使用攀爬动作，也可以在跳跃中使用，甚至可以在闪现后立刻使用，前提是玩家按得够快。

趴伏

本作的系统特点之一就是在第一人称视角中尽量多地实现第三人称游戏中常见的动作，趴伏动作算是比较有创意的一个，玩家不需要使用任何按键来实现趴伏，只要在潜行状态下控制角色靠近那些能够容纳角色身体的低矮地方，角色自动会进入趴伏状态，躲藏到这些低矮的地方当中。在趴伏状态下角色的移动速度和潜行状态下的移动速度相同，所以玩家可以积极利用这些地方来躲过敌人的视线。

滑铲

在奔跑中按下潜行键就可以作出短距离的滑铲，滑铲期间角色不能改变移动的方向，但可以改变视角，而且在这个状态下角色同时被视为处于趴伏状态，可以直接滑铲进低矮的地方。如果玩家在空旷的地方滑铲，滑铲完成后角色会处于潜行状态。滑铲命中敌人时可以令对方进入踉跄状态，不过对方会迅速恢复，所以无法作为一种战斗技巧使用。

及时格挡

操作和一般的格挡没什么分别，只不过格挡的时机限定在敌人近战攻击即将要击中玩家的时候，恰到好处地按下格挡键会让敌人进入失衡状态，这时靠近敌人并挥剑可以发动终结技，瞬间秒杀敌人。



探头

按住Y键的情况下，把摇杆左推或右推会让角色向左或向右探头，这时角色的身体判定仍然处于垂直站立时的位置，而视角则可以左倾或右倾，但玩家探头观察敌人时如果处于对方的视线中仍然被察觉，所以要小心使用，不过这仍是游戏中重要的观察手段，想要不被察觉地通过所有关卡，一定要善用探头动作。



暗杀、扣喉和盗窃

这三个动作都是玩家常用的，而且都需要在其他角色的背后发动，不过其中只有扣喉和盗窃需要潜行状态，暗杀则可以在站立状态下发动。三种动作对应三个不同的按键，暗杀是RT键，扣喉是RB键，盗窃是X键，而且需要对准目标身上可偷窃的物品然后再按键。暗杀和扣喉除了是否会杀死敌人这个区别外，所耗费的时间也不一样，暗杀只需单击按键即可，而且扣喉则需要长按，直到扣喉动作进度条走完为止。注意，无论是暗杀还是扣喉，





敌人身体落到地面后都会发出小范围的声响，想要无声无息地做掉敌人，暗杀可以靠被动能力“影杀”（Shadow Kill）来让敌人的尸体自动变为灰烬，而如果没有这个能力或使用扣喉，请记得立刻长按X键直接扛起敌人，避免落地。

落下暗杀

比较有难度的一个暗杀动作，要求玩家处于高处，然后朝着敌人跳下，在玩家触碰到敌人前会有按键提示，及时按下RT键会发动特殊的暗杀动作安静地秒杀敌人。但是因为按键时机稍纵即逝，而且对于落点精确度有一定的要求，所以发动落下暗杀很容易会失败，而且后果很严重，玩家打空的攻击会发出声响惊动没被杀死的敌人，就更不用提从高空落下会受到的伤害了。就算暗杀成功，这个动作的另外一个风险是玩家在暗杀后处于站立状态而不是潜行状态，这令玩家被发现的几率高了不少，所以这种暗杀方式最好对附近没有同伴的单个敌人使用。



抓取物品和尸体

两个动作均需要用到X键，不过抓取物品只需要对着可抓住的物品按下X键即可，然后角色会处于抓取物品状态，此时无法使用任何超自然能力和远程武器，再按下X键可以让物品重新掉落到地面，而按下RT键则可以投掷物品。抓取尸体或昏迷的敌人则需要长按X键直到角色作出抓取动作，此时角色无法跑动，RT键会变为投掷尸体，但尸体落地时会发出声响，如果想要安静地把尸体或昏迷的敌人放到黑暗的角落里，最好使用X键轻放尸体。

超自然能力

游戏中的主要角色之一，是名为“界外魔”（Outsider）的神秘存在，它亦正亦邪，其行动的目的不为人所知。也正是这个神明赋予了主角柯福尔特殊的超自然能力，让他在复仇之路上变得更为得心应手。游戏中一共有十种超自然能力，其实六种是主动能力，四种是被动能力，每一种能力的效果和相应的用法将会在下文列出。

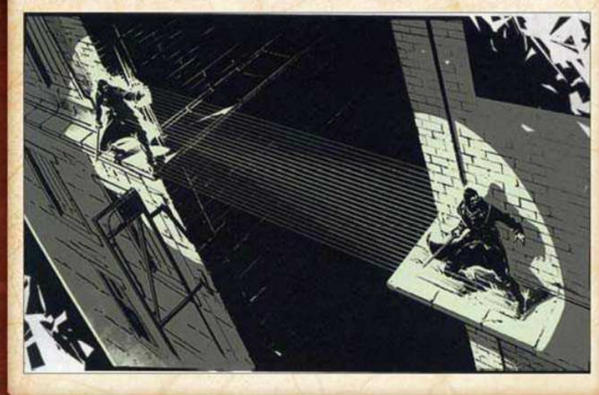


闪现（Blink）

效果说明：等级一的闪现是游戏中惟一不需要符文去学会的能力，可以让角色进行短距离的传送，其距离非常有限。注意这个距离不限于平面，玩家可以传送到高处和低处，甚至进行垂直传送。闪现不能够穿透障碍物，但如果传送指向的角度正确，可以让玩家在传送完成后直接攀上障碍物的顶部。等级二的闪现延长了传送的距离，让玩家可以跨越更远的距离。闪现造成的是暂时性魔力消耗，使用闪现后等待两秒左右，消耗的魔力会逐渐恢复。

操作说明：选用闪现能力，按住LT键，玩家面前会出现一个光球，这个光球表示着闪现的传送点，光球下方的垂直光柱则表示着玩家到达传送点后的下落支线，垂直光柱与地面的重合处为玩家传送后的落点，而当光球触碰到障碍物并出现向上滑动的箭头时，则表示玩家可以在传送后直接攀爬上障碍物顶部，在尚未放开LT键的情况下按下X键可以取消闪现的准备动作。闪现的有效范围是围绕玩家身体的一个圆形，玩家和传送点之间的直线就是这个圆的半径，所以水平的闪现距离是最长的，当角度变高或变低时则距离会变短，需要更靠近目标才可以成功闪现，又或者通过跳跃后闪现来达成目标。闪现进低矮处时角色会自动进入趴伏状态。

消耗符文：等级一自动获得，等级二需三个符文。



黑暗视觉（Dark Vision）

效果说明：等级一的黑暗视觉可以让玩家拥有穿透墙壁看到各种生物身影和视野范围的能力，以黄色高亮光芒标示，等级二增加了看到有用物品的能力，以绿色高亮光芒标示。但黑暗视觉拥有一定的范围，超出范围外的敌人不会以高亮标示。黑暗视觉造成的是暂时性魔力消耗，使用黑暗视觉后等待两秒左右，消耗的魔力会逐渐恢复。

操作说明：选用黑暗视野，单击LT键会开启黑暗视觉，持续一段时间，期间只要玩家仍然在选用黑暗视野，可以随时再单击LT键键关闭黑暗视觉，而如果玩家选用其他能力也不会影响黑暗视觉产生作用。黑暗视觉持续时间完结后便会自动结束，玩家会重新获得正常视野。

消耗符文：等级一需一个符文，等级二需两个符文。



瘟疫鼠群（Devouring Swarm）

效果说明：等级一的瘟疫鼠群会在指定地点召唤出大一群老鼠，它们会攻击并吞噬身周的生物与尸体。等级二的瘟疫鼠群能够召唤更多的老鼠，对所有生物造成更高的伤害并更快地吞噬尸体。鼠群不会攻击玩家，并且会在一段时间后离开召唤地点并消失。鼠群能够杀死大量普通市民，还有机会杀死单个守卫，但足够多的守卫可以轻松战胜鼠群，而且鼠群影响不了高脚骑士，行动模式如同丧尸的泣血者则不会被鼠群攻击。瘟疫鼠群造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。

操作说明：选用瘟疫鼠群，单击LT键会在玩家视角准星处召唤出一群老鼠，不过这个范围并非是无限的，如果玩家召唤的距离太远，则鼠群会出现在最远可召唤距离处。

消耗符文：等级一需三个符文，等级二需四个符文。



附身（Possession）

效果说明：等级一的附身允许玩家附身在动物身上，控制它们移动一段时间，并获得某些只有动物才能得到的好处，例如更快的游泳速度或进入只有动物体型才可以进入的通道，不过被附身后的鱼和老鼠都会死亡。等级二的附身还允许玩家附身在人类身上，控制他们移动，并且在脱离附身时令对方进入短暂的恶心状态，同时获得所有携带在人类身上的物品。附身状态下玩家能够进行移动，如果附身对象是猎犬可以奔跑，附身在老鼠身上除了可以通过老鼠通道，还可以带领鼠群袭击人类，附身在鱼身上可以快速游泳，不会缺氧也不会被其他鱼攻击，而附身在人类身上则只能进行拿取物品和开门等简单动作。持续时间结束时，玩家会被强制脱离附身状态，出现在附身对象的身后。附身造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。注意，附身状态下如果目标被杀死，玩家角色也会死亡。

操作说明：选用附身，对准一个动物或人类单击LT键，玩家会立刻附身到目标身上并能够操纵目标行动，注意这个过程中有一个繁复的动画效果，在动画持续期间玩家无法观察四周，却仍然可以操纵目标移动，为了避免在附身后找不着方向，建议等动画效果结束后再移动。在附身状态下，只要单击LT键即可脱离附身状态，但如果玩家身处的区域无法容纳角色的身体则无法脱离，最典型的例子就是身处在老鼠隧道中。

消耗符文：等级一需三个符文，等级二需五个符文。



歪曲时间（Bend Time）

效果说明：等级一的歪曲时间允许玩家减缓身周时间的流逝速度，同时令自己保持正常的移动速度，此时其他生物仍然可以作出极为缓慢的动作。。等级二的歪曲时间则能够完全停止时间流动一段时间，玩家本身仍然不受影响。在等级一歪曲时间中，玩家与物体或生物碰撞时仍然能够改变他们的朝向和状态。而在等级二的歪曲时间中，一切都被静止，包括敌人射出的弹药和弩箭，还有丢出的手雷，此时玩家可以拾取弹药，或者抓取手雷后投向敌人，又或者用附身控制敌人走到子弹的飞行路线上等死，注意此时玩家射出的子弹和弩箭也会处于静止状态，只有在持续时间结束后才会按照射击方向飞行。歪曲时间造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。



操作说明：选用歪曲时间，单击LT键，时间便会减缓流动或停止，敌人会任玩家鱼肉而无力反抗，不过就算是在停止时间状态下，玩家的某些行为仍然可以令敌人察觉到玩家的存在，从而破坏无人察觉的条件，所以千万不要因为能停止时间而得意忘形。同时要记得那些同样拥有和主角一样超自然能力的对象是不受歪曲时间影响的。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需八个符文。

强风冲击（Windblast）

效果说明：等级一的强风冲击允许玩家制造出一股强风，击退生物或撞击物体，并推开关上的门，甚至能够撞开被锁上的木门。等级二的强风冲击威力进一步加强，能够将敌人直接吹飞到墙上并杀死对方。这是一个简单却用途多样的能力，无论是在战斗中还是在潜行中都可以为玩家提供不少帮助。但需要注意的是，因为强风冲击会产生不小的动静，无可避免地会惊动敌人，所以在潜行中需要慎用。强风冲击造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。

操作说明：选用强风冲击，单击LT键键，角色会挥动左手发出一股强风吹响准星瞄准方向，并造成范围吹飞效果。强风本身带有一定程度的伤害力，而且可以令敌人陷入巨大的硬直，玩家可以趁机上前发动终结技秒杀对方。



消耗符文：等级一需三个符文，等级二需四个符文。

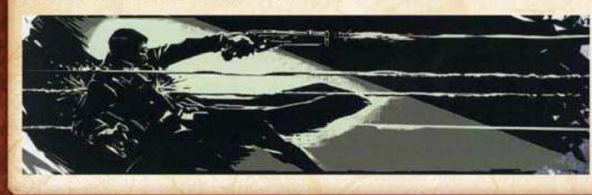


生命力（Vitality）

效果说明：等级一的生命力可以提高玩家角色生命值的最大上限，等级二的生命力则可以令生命值恢复的等待时间变短，并且增加恢复的生命值比例。

操作说明：直接作用于角色，无需任何操作。

消耗符文：等级一需一个符文，等级二需三个符文



嗜血（Blood Thirsty）

效果说明：等级一的嗜血会开启隐藏的肾上腺素槽，玩家的挥剑、格挡和暗杀都能够累积肾上腺素，蓄满后就可以发动致命一击，等级二的嗜血会令肾上腺素的累积速度加快，并且允许玩家发动连续致命一击。

操作说明：肾上腺素槽蓄满的情况下单击Y键发动致命一击，在能力提升至等级二后，双击Y键发动连续致命一击。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需三个符文。



敏捷（Agility）

效果说明：等级一的敏捷能够令玩家进行二段跳，达到更高的地点而无需依靠闪现的帮助，等级二的敏捷能够令玩家的奔跑、攀爬和游泳速度加快。

操作说明：二段跳只需要长按A键键发动，移动加速为被动效果，无需操作。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需三个符文。



影杀（Shadow Kill）

效果说明：等级一的影杀会让那些没有察觉玩家存在的敌人被杀死后尸体直接变成飞灰，等级二的影杀则会令任何被主角杀死的敌人尸体变成飞灰。

操作说明：两个等级的能力都是被动能力，无需任何额外操作，但需要注意游戏中对于这个能力的设计上似乎有些缺陷，有的时候敌人哪怕看到尸体变成飞灰后留下的残渣也会视为察觉尸体状态，而且这招对于某些需要利用敌人尸体的场合有一定的影响，需要慎重考虑是否点出，因为尸体化灰效果是无

法控制的。最后，这个效果限定于杀死敌人后发动，不限远近程武器，但造成敌人昏迷的扣喉和麻醉箭不会触发。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需四个符文。



心脏（The Heart）

效果说明：严格来说这不是一种超能力，而是一个特殊的道具，手持这个道具时，玩家可以看到目前地图区域中的骨雕(Bone Charms)和符文(Runes)所在的位置，而且就算玩家没有装备心脏，在靠近骨雕和符文时心脏也会缓慢地跳动，用震动手柄的方式提醒玩家附近存在着骨雕或符文。

操作说明：选用心脏，玩家会看到骨雕和符文所在的方位，还有玩家与收集品之间的距离，这时将准心移向收集品所在的方位就可以听到心脏在猛烈跳动，提示玩家方向正确。选用心脏的情况下按下LT键会听到心脏说出某些意味深长的句子。

消耗符文：无需消耗，剧情获得。



额外装备

除了超自然能力，主角还可以使用一系列精巧的武器和装备来更好地对抗敌人，下面将一一列出，注意部分武器和武器的升级选项只有在某些关卡中获得蓝图后才会出现。

手枪（Pistol）

说明：手枪是主角最基本的远程攻击武器，子弹威力尚可，但后坐力相当大，连射时的命中率很低，没有升级前只能单发，一枪打空往往意味着玩家会处于一个短暂的远程攻击空白时间，只能用挥剑攻击弥补，而且手枪攻击会发出非常大的声响，不利于潜行暗杀。不过手枪本身在发射时还会喷溅出短距离的火药爆炸伤害，在近身战斗时可以命中复数敌人，令对方陷入硬直，创造出攻击机会。在升级了连发能力和获得爆炸弹药后，手枪一跃成为主角威力最大的远程武器，不过因为弹药非常有限，最好慎用。

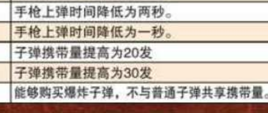








升级物品类型	升级选项	升级内容
手枪	Upgrade：Corvo's Pistol	为手枪增加短距离的火药爆炸攻击，并且开启其他升级选项。
手枪	Upgrade：Pistol Accuracy 1	提高手枪的射击精度和稳定性。
手枪	Upgrade：Pistol Accuracy 2	进一步提高手枪的射击精度和稳定性。
手枪	Upgrade：Pistol Magazine 1	手枪弹匣容量提高为两发。
手枪	Upgrade：Pistol Magazine 2	手枪弹匣容量提高为三发。
手枪	Upgrade：Pistol Magazine 3	手枪弹匣容量提高为四发。
手枪	Upgrade：Pistol Reload 1	手枪上弹时间降低为两秒。
手枪	Upgrade：Pistol Reload 2	手枪上弹时间降低为一秒。
手枪	Upgrade：Bullet Capacity 1	子弹携带量提高为20发
手枪	Upgrade：Bullet Capacity 2	子弹携带量提高为30发
子弹	Upgrade：Explosice Bullet	能够购买爆炸子弹，不与普通子弹共享携带量。



手弩（Corvo's Crossbow）

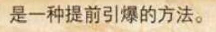
说明：弩是主角的另外一种主要远程攻击武器，比起手枪，弩在威力上稍逊一筹，但在射击时产生的声响很低，只要直击要害，可以快速地杀死敌人而不引起其他敌人的警觉。但弩的缺点也正在于威力不足，一旦射偏无法瞬间击杀敌人就可能引起不必要的警觉，建议配合面具放大镜能力升级一起使用。升级上弹速度后的弩拥有最快的连续射击速度，此时弩也可以成为一件近战利器。



升级物品类型	升级选项	升级内容
手弩	Upgrade：Crossbow Accuracy	提高手弩的射击精度和稳定性。
手弩	Upgrade：Crossbow Range	提高手弩的射击威力、速度和距离。
手弩	Upgrade：Crossbow Reload Speed	提高手弩装填弩箭的速度。
手弩	Upgrade：Bolt Capacity 1	弩箭携带量提高为20支，不会提升麻醉箭和爆炸箭的携带量。
手弩	Upgrade：Bolt Capacity 2	弩箭携带量提高为30支，不会提升麻醉箭和爆炸箭的携带量。
弩箭	Upgrade：Combat Sleep Dart	能够购买麻醉箭，不与普通弩箭共享携带量。
弩箭	Upgrade：Incendiary Bolt	能够购买爆炸箭，不与普通弩箭共享携带量。

手雷（Grenade）

说明：典型的投掷武器，抛出后经过一段时间便会爆炸，造成大范围伤害。因为本作是潜入游戏，所以手雷的用途比较有限，爆炸引发的声响可以令敌人进入警戒状态，本身的爆炸范围不算特别广，用于对付多个敌人时最好先长按LT键，等手雷的螺旋形爆炸倒数走到一半后才扔出。除此以外，用手枪射击引爆手雷也是一种提前引爆的方法。





升级物品类型	升级选项	升级内容
手雷	Upgrade：Grenade Capacity	手雷携带量提高为九个。

黏着手雷（Sticky Grenade）

说明：除了会黏着在敌人身上，这种手雷的性能和一般手雷差不多，注意其用法和手雷类似，要握在手中一段时间再扔出才可以确保敌人来不及摆脱手雷的黏着。

升级物品类型	升级选项	升级内容
手雷	Upgrade：Sticky Grenade	能够购买黏着手雷，不与普通手雷共享携带量。



剑（Swords）

说明：游戏中主角惟一能使用的纯近战武器，能够用于近身格斗，暗杀和格挡。游戏中主角会有机会使用其他剑，不过基本上还是以使用柯福尔折叠剑(Corvo's Folding

Blade）为主，这把武器还可以进行一次升级来加强在拼剑和格挡上的表现。

升级物品类型	升级选项	升级内容
剑	Upgrade：Sword Crossing	提高剑在格挡敌人攻击和及时招架时的效果。

利刃陷阱（Spring Razor）



说明：投掷一个小巧的陷阱到地面，被触发时会令陷阱中的大量利刃飞溅而出，杀死攻击范围内的生物。这种陷阱可以贴放在任何表面上，不限于地面。同时，这是一种安静的杀人工具，不过因为只能安放而不能投掷，使用难度比较高。

升级物品类型	升级选项	升级内容
陷阱	Upgrade：Springrazor Capacity	利刃陷阱携带量提高为九个。
陷阱	Upgrade：Springrazor Radius	利刃陷阱攻击范围提高为两米。

护甲（Armor）

说明：无法查看的物品，穿戴在玩家身上，本身无任何效果，不过可以通过升级来提高防御力。

升级物品类型	升级选项	升级内容
护甲	Upgrade：Improved Armor	降低物理攻击造成的伤害。

面具（Mask）

说明：主角执行任务时携带的面具，造型非常古怪，升级后可以为眼部的镜片增加放大镜功能，可以远距离观察。

升级物品类型	升级选项	升级内容
面具	Upgrade：Mask Optics 1	为面具增加放大镜，能够远距离观察敌人。
面具	Upgrade：Mask Optics 2	增加一级放大镜观察距离，能够观察到更远距离的敌人。

皮靴（Boot）

说明：主角穿戴的皮靴，本身无任何效果，但可以通过升级来降低行走发出的声音。



升级物品类型	升级选项	升级内容
皮靴	Upgrade：Boot Stealth 1	降低行走与奔跑时发出的音量。
皮靴	Upgrade：Boot Stealth 2	进一步降低奔跑时发出的音量。

骨饰（Bone Charms）

说明：带有部分界外魔力量的饰品，装配在主角的肩带上，可以提供不太强大的增益效果，不会从根本上改变主角的能力，但是对于游戏过程有一定的帮助。





升级物品类型	升级选项	升级内容
骨雕	Upgrade：Bone Charms Capacity 1	骨雕装备位置提高为四个。
骨雕	Upgrade：Bone Charms Capacity 2	骨雕装备位置提高为六个。

换线工具（Rewire Tool）

说明：这是一个无法在快捷菜单中选用的工具，不过玩家只要接近了保安设施的控制器，打开封盖后就可以直接放置换线工具改写安保设施的线路，让自己可以安然通过该设施而不被攻击。

药剂（Elixirs）

说明：游戏中的药剂分为两种，分别由故事中的两位科学家研制。索科洛夫药剂（Sokolov's Elixir）由皇家药剂师索科洛夫研制，用于恢复生命值，外形为红色的短粗圆筒状玻璃瓶。皮耶罗提神药剂（Piero's Spiritual Remedy）由帮助主角的科学家皮耶罗研制，用于恢复魔力，外形为蓝色的试管状玻璃瓶，两种药剂的携带上限都是十瓶。



收集部分

本作中的收集内容较多，但除了收集骨饰和画作外，符文和蓝图与成就并没有关系，也不算是必须要收集的内容。当然，考虑到符文事关各种超自然能力的获得与升级，画作也能够提供大量硬币让玩家购买装备升级，只要和当前流程目标不冲突，尽量收集也是对通关非常有帮助的。下面将会列出所有蓝图、画作和保险箱所在的关卡和位置，至于骨饰和符文，因为玩家可以通过心脏查看其位置所在，加上所占的篇幅过大，将不会列出。

蓝图（Blueprints）

游戏中有部分武器改造需要玩家获得蓝图后才可以解锁，这些蓝图分布在关卡当中，玩家在获得后带给皮耶罗就可以开启相应的改造选项。注意，本作中比较体贴地为每一份蓝图设计了两个获取地点，如果玩家错过了第一个，还可以在另一个地点获得。下面的列表中将会写出蓝图的所有获得地点。

蓝图名称	解锁内容	获得地点
Bonded Galvani Weave	护甲升级	1.第二关，至高督察者的工作室里，位于后院，附近桌面上有钥匙。2.第七关，达乌德办公室的箱子中，需要用达乌德的钥匙打开。
Lens Magnification	面具望远镜升级2	能够在格里夫（Griff）手上买到，但需要在第二关时击败困住他的酒街暴徒，不然无法和他交易。如果在第二关时没有救下格里夫，他会在第三关变成泣血者，无法进行交易，但如果在第二关时钱不够，可以在救下格里夫后等进行第三关时再来买。
Sokolov's Formula	皮耶罗开始售卖索科洛夫药剂	1.第二关或第三关时向格里夫购买。2.第四关时在索科洛夫所在的温室中可以取得。
Folded Galvani Resin	鞋底消音1	1.第四关时在第一个仓库当中，就在需要用鲸油启动闸门的房间处。2.第七关，达乌德办公室的箱子中，需要用达乌德的钥匙打开。
Small-scale Combustion Refinement	爆炸子弹	1.在第六关的皇宫三楼，将军的房间当中。2.在第七关，刚进入中央车站区域时的一台废弃列车处。
Incandescent Paste	爆炸箭	1.在第三关酒街暴徒的大本营处。2.在第七关地下通道的出口处附近的地下室中。
Spiked Grenade Housing	黏着手雷	1.在第五关大宅入口处守卫所在的房间当中。2.第七关，埋尸堆附近一处被暴徒占领的仓库中，需要偷窃钥匙。

画作

游戏中有十一幅由索科洛夫创作的画作，每一幅价值300个硬币，而且集齐后还能够获得成就“Art Dealer”，不过因为收集这些画作会让玩家绕不少弯路，增加被发现的风险，所以想要完成“Ghost”和“Shadow”的玩家可以选择把收集画作留到另一个周目再完成。



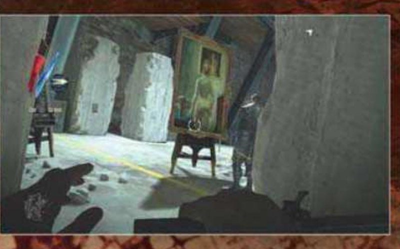

画作名称	所在关卡	所在地点
The Isometry of High Overseer Thaddeus Campbell	第二关：至高督察者坎贝尔	督察者大宅的地下密室中，可以用门外雕像上的开关打开暗门。
Light Along the Inverse Curve, Sokolov's Self Portrait	第三关：欢愉之屋	艺术品商人的家中，在二楼，两个暴徒正在这幅画面前讨论它的价值。
Daud and the Parabola of Lost Seasons	第三关：欢愉之屋	艺术品商人的家中，三楼火炉旁的卧室里。
Custis, Morgan and the Postulate Child	第三关：欢愉之屋	艺术品商人的家中，三楼的密室当中，需要密码开门。
The Obtuse Arguments of Lady Boyle	第四关：皇家药剂师	位于索科洛夫家一楼，被单独放在大量的长方形石块中央。
Vera Moray and the Affix of Her Skin	第五关：博伊尔女士最后的派对	博伊尔大宅二楼，中央的画廊。
The Spymaster's Axis of Asymmetry	第五关：博伊尔女士最后的派对	博伊尔大宅二楼，Waverly小姐的房间。
The Empress and the Empty Set	第六关：重回高塔	位于皇宫三楼的音乐室，就在摄政王卧室旁。
The Commutative Rats and the Weeper	第七关：水城区	主角醒来后所在的区域，横跨过有高阶督察者尸体的铁桥后，会遇到河蚌，河蚌左方建筑有一个搭着床垫的阳台，画就在屋中，还有一个泣血者。
The Torturer's Quaternionic Groan	第七关：水城区	在刺客领袖达乌德所在大楼处，取得他的钥匙，打开下层大门，然后沿着铁链往下爬时会遇到。
The Outsider and the Circumscribed Void	第七关：水城区	在进入下水道后，沿着左方的管道走，进入栏杆的缺口，拜访破布老奶奶的秘密基地，画就在里面。










保险箱位置与密码一览

保险箱所属关卡	密码	所在位置
451	第一关	逃离监狱后进入的下水道中，附近有威士忌酒瓶柜
287	第二关	吉瓦尼医生家中的保险柜
217	第二关	至高督察者大宅的狗笼（Kennel）区域，有一个被锁起来的狗笼需要这个密码
203	第二关	后院区域紧贴至高督察者大宅的建筑二楼
879、138、656、679、696（随机选择其中一个）	第三关	艺术品商人家三楼的密室
473	第四关	在有贵族对警卫抱怨的区域，位于贵族身后大楼的第二层
294	第四关	在索洛科夫家对面，电墙内囚犯们身后的建筑中
935	第六关	摄政王的卧室中
428	第七关	达乌德基地所在区域，水下的某栋房门可以打开的房屋中
528	第七关	下水道中前往破布老奶奶秘密巢穴的路上

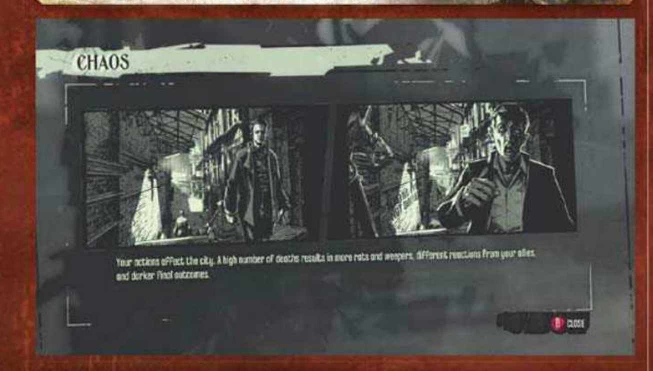


混乱度系统

混乱度在游戏中是一项隐藏的数值，玩家只能在关卡结束后的评价画面中查看到目前所处于的混乱度水平。混乱度对于游戏的关卡影响并不算特别大，但却会在许多微妙的地方体现出来，例如老鼠和泣血者的数量，还有某些区域玩家会遇到幸存者还是泣血者。最后，混乱度甚至会影响到本作的结局剧情，也与成就相关。但要掌握混乱度系统并不难，因为这个系统和玩家的战斗风格密切相关，而且混乱度的影响有利于玩家更好地发挥自己的风格。下面，让我们来看看影响混乱度高低的因素。



混乱度高低带来的影响



1. NPC 对话内容与情绪的变化。
2. 安保系统的安设密度。
3. 警卫的多少与是否处于警戒状态。
4. 市民与其他 NPC 是否变为泣血者。
5. 老鼠的数量。
6. 最终关卡的剧情和结局剧情。

影响混乱度高低的行为

混乱度是一项隐藏数值，但提升混乱度的行动却是可见的，而且这一类行动分为两种，其中一种我们暂时称为“动作行动”，另一种则是“剧情行动”，前者指的是玩家在游戏中的行动方式，这种行动方式只有两种结果，分别是提升混乱度和不影响混乱度，下面会列出导致混乱度提升的行动，只要按照替代方案中的建议行动，就不会导致混乱度上升。后者指的则是在剧情上的选择，不同选择的效果完全相反，会提升或降低混乱度。

提升混乱的行动与替代方案一览

行动	替代方案
杀死1个市民	不攻击市民
杀死3个警卫	选择用扣喉、麻醉箭或避开对方
杀死3个泣血者	选择用扣喉、麻醉箭或避开对方
杀死3个暴徒	选择用扣喉、麻醉箭或避开对方
杀死3个刺客	选择用扣喉、麻醉箭或避开对方
杀死3个高脚骑士	选择避开对方
引发4次警报	卸掉警报器的鲸油电源或不做出引发警报的行动
杀死敌人后尸体被发现4次	藏好尸体，或使用非致命手段解决敌人并将对方藏起来

剧情行动对混乱度影响一览

行动	混乱度影响
杀死暗杀目标	提高混乱度
用非致命方法解决暗杀目标	降低混乱度
对需要帮助的市民见死不救或杀死对方	提高混乱度
拯救市民	降低混乱度

不同混乱度评价的相应要求

三种评价都会令最后一关与结局剧情发生变化。

1. 混乱度评价为“低”（Low），要求玩家在游戏中杀死的 NPC 不能超过 NPC 总数的 20%。

2. 混乱度评价为“高”（High），要求玩家在游戏中杀死的 NPC 介于 NPC 总数的 20% 至 50% 之间。

3. 混乱度评价为“极高”（Very High），要求玩家在游戏中杀死的 NPC 超过 NPC 总数的 50%。





全潜入攻略

本作的关卡当中路线众多，有许多种攻关方式，本次攻略以难度最高的不杀人不被发现通关方式为准，但不包含不升级能力。

1 冤罪杀机 DISHONORED

剧情 左手用力一撑，我攀上了卡德文大桥的顶部，冰凉的海风凛冽地吹来，低温透过我的面具渗进了脸庞，一层雾气染上了两眼前的放大镜，让我几乎看不清前方的道路。此处不宜久留，但我仍然忍不住环顾四周，把敦沃（Dunwall）的风光尽收眼底。我能看到它曾经的辉煌，每一栋房屋中都有着忙碌的身影，海上有着络绎不绝的捕鲸船，作为岛国艾欧斯（The Isles）的首都，敦沃总是那么生机勃勃，就像是艾米丽，我们的小公主，未来的女皇，一刻也停不下来。

但现在，一切都变了。摄政王的命令下，能够致人于死命的电墙竖立在每一条重要街道上，被城市警卫们严密地看守着，横街小巷成了暴徒的天下，更可怕的是四处出没的老鼠和那致命的鼠疫，多数人无法在感染这种疾病后幸存下来，而那些还没死透的，则成了名为泣血者（Weeper）的怪物，见人就咬。

一阵警号打断了我的思绪，广播随之响起，号召敦沃市民举报危险的刺客柯福尔·艾坦诺，他作为前皇家侍卫，不但暗杀了敬爱的女皇陛下，还暗中绑架了公主艾米丽，潜逃在外。在别人口中听到关于自己的事情总是令人觉得很奇妙，尤其是那些事情你根本没干过，就更令人觉得奇妙了。

呼出一口带着体温的白气，我迈开已经被冻得有点僵硬的双腿，走向桥的另一边，过往的记忆如幻影般从我眼前掠过，最后定格在决定我命运的一刻。女皇躺在我的怀里，鲜血从她腹部的伤口如同瀑布般流淌，而她最后交给我的命令，则是保护艾米丽的安全。

为了实现这个目标，我必须要完成自己对摄政王的复仇！

但在我继续自己的复仇前，我必须要记得这件事情的起源与因由，那也正是我复仇的动力所在。

——不久前

带着一封写满坏消息的信，我提前两天回到了敦沃。那时虽然情况远没有现在严重，但鼠疫已经在威胁着我们的城市。女皇为此忧心忡忡，将作为心腹的我遣往国外寻求治愈这种瘟疫的方法。但我没能找回治愈瘟疫的方法，在陪艾米丽抓了次迷藏，跟多才多艺的皇家药师索科洛夫和正作为他绘画对象的最高督察者坎贝尔打过招呼后，我来到了女皇的身边，和特务首领海勒姆·巴罗斯打了个照面，他仍然在不遗余力地向女皇推销那套全城戒严的疯狂主意，但再次被完全地否决了。

而在我把信交给女皇没多久后，可怕的事情发生了，一群似乎能够隐藏他们身影的刺客突然出现，向我们展开了神出鬼没的袭击，而此时在敦沃高塔上竟然只有我与女皇，还有她怀中的艾米丽，原本应该守候在附近的警卫统统失踪。来不及让我多想，我击退了第一批来袭的刺客，但还没等我呼叫帮助，另一批刺客出现了，他们用奇特的力量控制住了我的身体，让我动弹不得，然后在我面前把长剑刺进了女皇的身体。当我重新夺回对身体的控制权时，这群刺客已经掳走了公主，只留下身受重伤的女皇等死。我救不了她，然而更可怕的是，这时候才姗姗来迟的特务首领和最高督察者竟然把我诬蔑为刺杀女皇的凶手，将我关进了监狱。

我早该察觉到他们的阴谋，但一切都太迟了，他们无法逼迫我在认罪书上签字，却仍然决心要处死我。就当我快要绝望时，一份简陋的晚餐被送到了我的牢房中，而当我拿起那硬邦邦的面包时，却发现有一张纸条和一根钥匙被压在下方。这一刻，我清楚地认识到，自己洗脱冤罪的惟一机会，终于出现了。



攻略难点提示

1. 要潜行通过序章，需要的是耐心，因为关卡的路线基本上只有一条，而且玩家目前并没有任何超自然能力，所以只能靠各种障碍物当做掩体来躲过敌人的视线潜行，而且需要注意的是，虽然扣喉是本关不被发现而通关的重要手段，但是扛起昏迷敌人的身体后已经要找一个较远的角落放下尸体，在游戏中哪怕玩家用X键放下昏迷的敌人，发出的声音仍然会引起其他附近敌人的警觉，为了避免不必要的风险，一定要处理好。

2. 玩家遇到的第一个难关是炸开通往河道的大门，这里首先要做的是关上来时打开的铁门，拖延后



方听到爆炸后赶来的敌人，开关在上方平台处。然后记得在爆炸时不要离门太远，宁愿被炸到也不要被后方赶来的敌兵察觉。最后，炸开门后不要迟疑，直接冲出去纵身跳入水中即可，远方的敌人虽然会进入警戒状态，但并不会察觉到玩家的存在。

3. 进入下水道不远后遇到的保险箱密码是451。

4. 下水道部分的难点比较少，有鼠群拦路处记得学会用尸体把它们引到远处，之后的下水道处会有数个敌人，沿着上方的管道行走虽然可以躲过前两个，但之后落地跑到对面管道上时会有被看到的风险，建议先等待两个敌人对话完毕，等其中一个走远后扣喉解决另一个，然后沿着左方墙壁走上另一条管道，绕过其他敌人离开这个区域，然后一路跑到来接应的塞廖尔面前就可以顺利通过序章。

2 至高督察者坎贝尔 HIGH OVERSEER CAMPBELL

剧情 哈夫洛克上将（Admiral Havelock）和特雷弗·彭德尔顿（Treavor Pendleton）花了不少功夫买通了某个守卫把钥匙送到了我手上，而他们期盼的事情也很简单，通过帮助我救回艾米丽并击败摄政王来挽回他们在政治上的失势。我对政治并不感兴趣，但他们的确救了我一命，也给了我复仇的机会，而





我绝不会浪费。我们藏身于已经废弃的斗犬场酒吧（The Hound Pits Pub），这片区域被独立封闭起来，只能靠水路出入，让我们可以躲过摄政王的搜捕。除了这两位大人物，我还有一位名为皮耶罗·乔普林（Piero Joplin）的发明家盟友，他将会为我提供技术援助，包括改进装备和制作各种弹药等消耗品。最后，当然还有塞廖尔，那位带我逃离险境的老船夫，他将会载我到敦沃的各处去执行我的复仇任务。而我们第一个要对付的，并不是躲在守卫森严的高塔中的摄政王，而是他的最大盟友，也是我的最大仇人之一：至高督察者坎贝尔。

攻略难点提示

1. 本关会有分支任务和额外的任务目标，其中分支任务建议不需理会，因为虽然两个分支任务会各奖励一个符文，但都会增加被察觉的风险，尤其是第一个任务，以前期玩家所拥有的超自然能力，在不被察觉的情况下解决三个堵在破布老奶奶（Granny Rags）屋子门前的酒瓶街暴徒基本上是不可能的，最好绕过他们，沿着屋顶走向目标。

2. 本关的额外目标是拯救库尔劳队长（Captain Curnow），坎贝尔打算毒死他，而救下他的方式很多，不过其中一个方法和不杀死坎贝尔的方法有联系，建议玩家使用。首先玩家需要到达坎贝尔所在的房间外，大厅中有一张长桌，上面放有两杯酒，其中属于队长的那杯被下了毒。调查两杯酒，选择都把它们毁掉，坎贝尔会因为暗杀失败而选择后备方案，把队长带去参观自己的全身画，



趁着他观看画作时偷袭他。玩家需要跟着他们潜行到目的地，然后在坎贝尔出手时将他扣喉至昏迷。这时库尔劳会明白玩家是在拯救自己，并不会出手攻击。将坎贝尔带到任务指示出的审讯室，用闪现前往围栏的另一边找到烙铁，在他脸上烙出叛徒的印记即可。不过因为审讯室附近有敌人巡逻，要在确保把敌人都处理好后再进行，不然会被发觉。

3. 支线任务中吉瓦尼医生屋子（Dr. Galvani' s house）中的保险箱密码是287。

4. 进入目标地图后记得立刻对任务目标马丁（Martin）前的敌人进行扼喉然后释放他，不然敌人就会回头开始巡逻了。

5. 善用场景中的通风管道和屋檐，敌人对于自己视线上方的目标并不敏感，只要高于其水平视线，一般很难察觉到玩家的存在。

6. 来到后院（Back Yard）后救下一对姐弟，可以得到另一个保险箱的密码203。

7. 在后院会有部分敌人在屋顶巡逻，如果觉得躲开后扣喉太麻烦，趁着他们不在屋顶边缘时用麻醉箭射倒吧。

3 欢愉之屋 HOUSE OF PLEASURE





剧情 我给了坎贝尔他应受的惩罚，不过这并不能令我高兴起来，因为我仍然不知道艾米丽是否安全。不过特雷弗带给了我一点好消息，他希望我去解决他的一对双胞胎哥哥，他们以前一直残酷地对待特雷弗，而现在他需要我除掉他们来让他在家的得到更高的地位。更重要的是，他认为艾米丽也被关在了这对双胞胎兄弟经常混迹的金猫妓院中。当特雷弗恳求我想一想能否用不取他们兄弟性命的方法来解决他们时，我感到一阵悲哀，或许连他也没有察觉到此时的自己有多虚伪。出发前，我还得到了一个新消息，酒瓶街暴徒们的首领赖霸（Slackjaw）想要见见我。尽管我不太认为他会和我有什么交易好谈，但或许跟他会一会面能帮我找到一些有用的消息。带着满头思绪，我踏上船，让塞廖尔再一次载着我朝市区驶去。

攻略难点提示

1. 任务一开始会要求玩家前往下水道解决两个泣血者，最好远程用麻醉弩解决，他们的行动规律比较怪，记得勤保存，不要被他们察觉到。

2. 如果玩家没有帮助破布老奶奶，这一次和酒瓶街暴徒打交道会简单些，而且和老奶奶的任务不一样，想要达成不杀人地完成本关目标，赖霸的任务是必做的。

3. 酒厂附近有能够传送的刺客出现，就是袭击了女皇的那些，小心不要被他们发现。

4. 先去见赖霸，答应他的要求，首先前往加瓦尼医生家调查他手下的死因，他会交给玩家一栋废弃酒店的钥匙，可以在酒店的顶楼前往金猫妓



院，然后按照他要求前往金猫妓院寻找艺术品贩子。他在妓院中央的一个单间中，这家伙有被电击来寻找快感的奇怪嗜好，多电他几回套出密码就可以去他家，把入侵到屋内的暴徒都打晕，打开保险箱搜刮一番后再去把密码告诉赖霸，拿下成就，同时也可以轻松地解决两兄弟。前往艺术贩子所在房屋的路线有较多守卫，如果玩家已经拥有了第一级歪曲时间能力或第二级闪现会让找到他的过程轻松很多。

5：艾米丽被关在妓院最右上方的妓女睡房处，位于中间的那一间，在妓院女主人的房间处可以找到线索。找到她后，陪她来到后门，用妓院的女主人的钥匙打开后门就可以陪她离开。

6：后门处会碰到破布老奶奶，她没有威胁，麻烦的是出口外的泣血者，如果玩家升级了闪现，可以直接闪现到出口对面的岩石上一路攀爬离开，如果没有，可以考虑回到金猫妓院，从来时的路离开，虽然路程会远一些，但被察觉的风险会更低。

4 皇家药剂师 THE ROYAL PHYSICIAN

剧情 救回了艾米丽让我把一颗悬着的心终于放了下来，但我对摄政王的复仇远远没有结束。为了进一步打击他，哈夫洛克上将建议我去见见老熟人索科洛夫，这位皇家药剂师掌握着一个秘密。他曾经为摄政王的秘密情妇画过肖像，而这位情妇的身份从来不为人所知，如果我想要通过令这位情妇消失而打击摄政王，就必须先从索科洛夫下手。他大多数时候都躲在自己的家中做各种奇怪的研究，要进入他所在的城区并不容易，我甚至要跨越已经被严密封锁的卡德文大桥。但只要我想办法关闭河道上的灯，塞廖尔就可以绕到索科洛夫的住所附近，而我惟一需要做的，就是把索科洛夫安静地带走。我希望他可以合作一点，但这个希望恐怕会以落空告终。





攻略难点提示

1. 这是一个非暴力关卡，玩家需要绑架索科洛夫，而他显然不会乖乖就范，所以用扣喉或麻醉箭来对付他是最好的选择。

2. 第一个区域可以从下船后就能看到的铁链处爬上另一边的铁楼梯，然后沿着建筑上的通风管道走，跳上岗亭，等待一个会在大门处巡逻的警卫视线移开后传送到门旁即可。

3. 接下来的区域建议用坐在运输车上通过，启动电源的鲸油在这个房间的最上层，需要用闪现来获得。记得不要在手持鲸油的情况下攀爬铁链，鲸油会掉落到地面上。

4. 富人住所三楼处有保险箱，密码就藏在房子中的三幅画上，但顺序和楼层顺序不一样。密码是473。

5. 通过卡德文大桥的最佳方式和成就“King of the World”的要求一致，就是爬到桥顶，期间记得小心在桥梁上巡逻的敌人，同时别忘了在桥另一边下去时要解除河上浮灯的电源，一共有两个鲸油瓶，都需要卸下。

6. 过桥后的区域会有一堵电门拦路，其能源来自于左方的鲸油瓶，潜过去拆掉，记得小心巡逻的警卫，尤其是控制室上的那一个。

7. 索科洛夫正在他家屋顶的温室中做可怕的人体试验，附近有一栋建筑可以让玩家爬上去，然后沿着铁索直接攀上顶楼，解决外围的警卫，然后用扣喉令索科洛夫昏迷，带着前往塞廖尔所在之处，期间记得不要用铁索，不然索科洛夫很有可能会摔死。

5 博伊尔女士最后的派对 LADY BOYLE'S LAST PARTY

剧情 索科洛夫对于被绑架到我们的秘密基地很是有点不高兴，但要收买他也算简单，我知道皮耶罗很喜欢负责照顾艾米丽的女仆卡莉丝塔（Callista），却没想到会撞破他通过钥匙孔偷看卡莉丝塔洗澡。我放了皮耶罗一马，没有告发他，作为代价，他要把自己珍藏的国王大街白兰地（King Street Brandy）卖给我。这花了我150个硬币，但换来摄政王情妇的名字已经足以完全弥补我经济上的损失。可惜，索科洛夫只知道她的姓氏：博伊尔。博伊尔家族权力强大，他们的豪宅也守卫森严，但最糟糕的是，他们有三个女儿，而我在下手之前，还需要搞清楚到底她们当中的那一个，才是摄政王的情妇。幸好，今晚他们的大宅中会举办一场假面晚会，而说到面具，皮耶罗为我打造的那一个，应该也算是一种假面吧。看来我已经提前得到进入这场宴会的资格了。

攻略难点提示

1. 本关开始出现高脚骑士（Tallboy），他们的视野范围明显大于一般士兵，需要小心躲避。同时场景中会突然出现大量鼠群，此时警卫会开枪驱赶，只要没有被察觉时的特殊音效，玩家就不必担心是自己被发现，继续小心潜行即可。

2. 因为玩家戴着面具，所以只要进入到博伊尔大宅范围内，收起武器就不会被视为敌人，记得捡起地上的邀请函，然后交给警卫查看才可以得到进入宴会的资格。

3. 在宴会中，玩家首先要找到一个穿着类似兔子般的面具的男子，他会主动要求和玩家交谈。谈话中他会提起自己知道玩家的任务，而他宣称自己才是摄政王情妇的真正爱慕者，玩家只需要把她交给这位男子，他就会将她带到一个安全的地方，让她再也不会出现在众人面前。尽管听起来有点吓人，但这的确是本关惟一的不杀人解决暗杀目标方式。然后是见到一位和带着鲸鱼头套男子对话的苍蝇头套女子。等他们对话完毕，为她拿一杯酒，她会提示你宴会中三位博伊尔女士中，穿红衣的那一位才是摄政王的情妇。在继续进行主线之前，如果玩家还想要顺便完成支线目标，去庭院中找尚大人（Lord Shaw），交给他便条后却发现特雷弗竟然是要玩家帮他决斗。为了不杀人，只能用上麻醉箭来解决对方。最后，回屋中和摄政王的情妇见面，告诉她有人将要杀她，将她骗到地下室，之后将她勒晕，带到地下室交给兔头男子，就算是完成任务了。

4. 如果玩家有能够增加游泳速度的骨雕或者已经点出了第一级附身能力，最好立刻从地下室离开博伊尔大宅，游到下水道口，打开闸门后立刻向左游，附身在鱼身上或玩家游得足够快，就可以赶在闸门落下前游过，直接来到塞廖尔的船上，乘船离开。



6 重回高塔 RETURN TO THE TOWER

剧情 终于，我根除了摄政王的所有强力盟友，如今他虽然身居高位，却不过是孤家寡人，再也无法将自己的权力延伸到敦沃的每一寸土地上。马丁与哈夫洛克已经做好了准备，而摄政王则召集了他手下还忠于他的士兵，将自己锁在敦沃高塔中。为了让艾米丽拥有一个符合她身分的居所，我现在就要把这个鸠占鹊巢的叛徒彻底赶走！

攻略难点提示

1. 前往和马丁还有哈夫洛克对话前，可以在酒吧一楼和卡莉丝塔对话，她需要玩家找到躲起来的艾米丽，而她就在酒吧后门不远处，前往废弃公寓的平台上。找到她可以得到一枚符文。

2. 攀登上水塔的过程比较简单，留意观察低矮的暗道即可，但要小心，某一层存在着一个鼠群，最好用黑暗视觉看清楚后再行动。

3. 从左方的排水管道上离开水塔，一直沿着左方走，绕过一对在女皇死去的庭院处谈话的情侣，进入水阀管理场可以得到里面工人的帮助，打开水闸门后可以直接从水下的通道进入高塔上的摄政王皇宫，不过玩家最好有附身能力，不然在水下会被鱼咬得很惨。

4. 如果从右方绕过去，也可以沿着皇宫外墙的屋檐来到上方的通风窗处，进入皇宫。

5. 在二楼，玩家可以靠在大厅的吊灯来到三楼，这时摄政王就在他的房间中，不过玩家不要轻举妄动，等他和警卫对话完毕，房门关上后用麻醉箭把他昏迷，然后用密码935打开房间里的保险柜，取出他的罪证录音。

6. 在卧室向大厅看的左方是通往播放站的楼梯，里面的电塔尚未解除，不过只要在二楼的入口处附近用第二级的闪现朝着电塔后方的楼梯栏杆闪现，然后立刻往上层走就可以在电塔充电完毕前离开危险区域，从而不引发警报。如果玩家没有第二级闪现，用第二级的歪曲时间也是个不错的办法。不需要对播报员动粗，对方会提醒玩家用播放摄政王罪证的方式让他下台。站在楼梯边沿直接朝着下方传送，然后迅速躲到边缘可以让玩家安然躲过电塔，接着沿着原路离开塔楼结束任务。



7 水城区 THE FLOODED DISTRICT

剧情 无助地躺在悬浮的小船上，我再一次感到自己辜负了女皇。为了庆祝我扳倒了摄政王，哈夫洛克和特雷弗为我准备了一场宴会，但却是一场死亡宴会。他们在我的酒中下了毒，因为我已经没有利用价值了，而他们却需要除掉我，以方便地控制尚且年幼的艾米丽。所谓忠诚，所谓信任，对于哈夫洛克和特雷弗这类人来说，就是他们那华丽的衣装，包裹住了那黑暗的灵魂和恶毒的野心。幸好他们不愿脏了自己的手，交由塞廖尔去下毒，而这位老伙计为我留了一手，只放了一半的毒药，而且还瞒着他们用船偷偷送走了因为毒药而变得无力动弹的我。然而过了那么久，我仍然没有恢复的迹象，而更糟的是，那群刺杀了女皇的刺客，再一次找到了我！

攻略难点提示

1. 用砖头砸开木板逃离牢房后，记得要去不远处的控制台上拿临时的补给品和刺客的剑。

2. 虽然其实拿不拿回自己的装备是玩家的自由，不过个人建议可以不拿，因为在前去拿装备路上会遇到许多泣血者，要躲开他们并不容易，会导致非常多的麻烦。

3. 新敌人刺客也懂得闪现，幸好他们的移动路线和闪现位置是固定的，多花时间观察再躲开或扣喉解决即可。不要试图在他们的交叉巡逻中想要靠着闪现逃过他们的目光，尽管这是有可能的，但尝试的过程会让你苦不堪言。

4. 想要不杀死刺客们的领袖达乌德（Daud），可以先闪现到房间的书柜顶部，然后趁着他和在门旁巡逻的刺客视线都集中在前方，闪



现到达乌德身后的桌子，然后钻进去，达乌德就算回头也看不到玩家，当他站得足够近时玩家还可以偷走他身上的骨雕。开启黑暗视觉，趁着刺客和达乌德视线都不在钥匙上，偷走钥匙然后躲回桌底，等达乌德视线移向他所在角落的内侧，而在门旁巡逻的刺客背对玩家所在的位置时，从刺客巡逻的门旁离开即可安然度过这里。

5. 在大门区域一路左绕，从电门上方进入，拆掉鲸油瓶后记得不要走上带电的铁轨，直接闪现到右方的入口，跳下去就可以进入老城区。

6. 不要在老城区搞出任何声响，都会立刻引来泣血者，保持安静地进入下水道。

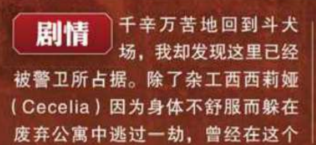
7. 进入下水道区域后会遇见一些幸存者，不需要和他们战斗，不要乱出手导致不必要的麻烦。之后有河蚌的区域，沿着上方的水管走即可，不必理会它们的酸液攻击，走进隧道后跳下水管继续往前走就可以躲过它们，被这些怪物察觉也不会影响不被察觉的评价。通过这个区域后，就算过关了。

8 所谓忠诚者 THE LOYALISTS

剧情 千辛万苦地回到斗犬场，我却发现这里已经被警卫所占据。除了杂工西西莉娅（Cecelia）因为身体不舒服而躲在废弃公寓中逃过一劫，曾经在这个废弃的地方尽心尽力服侍过哈夫洛克和特雷弗的佣人都被杀害了。但我还不能放弃，他们带走了艾米丽，哪怕酒吧中还留有一丝线索，能告诉我艾米丽的所在，我都要找出来！

攻略难点提示

1. 游戏中最短的一关，知道解决方法的情况下大约十分钟就可以完事。一开始离开废弃公寓，来到下层平台的草丛中躲藏，观察在左方巡逻的高脚骑士行动路线，对方走到右边的路上后攀爬上左方的栏杆，闪现到雨棚上，然后是附近的电灯，稍微朝前走，可以闪现到对面酒吧的三楼通风管上，左方落下到二楼，从佣人房间的窗户爬进去，右走到将军的房间，有一份蓝图正放在铁桶中。拿走后沿着楼梯上到四楼，在确认敌人没有在外屋的情况下走上通往艾米丽卧室的铁桥，半路走上皮耶罗工作室的屋顶。从工作室的后方沿着通风管走到二楼的入口，注意不要被轰击工作室正面的高脚骑士看到。进入内部，和皮耶罗还有索科洛夫汇合，把蓝图交给皮耶罗，并选择让他启动电弧塔令所有人陷入沉睡。之后来到二楼入口前，先拉左方开关，得到一个空的油瓶，拿起装到右方，按下开关注满鲸油，再按照任务指示，把鲸油搬到屋顶处，途中仍然要小心别被高脚骑士看到。在屋顶处按下三个油瓶口右方的开关，打开盖子，把油桶放进惟一空的油瓶口处。动画过后，敌人全部陷入沉睡，玩家只要再按照任务提示完成其他步骤就可以通过本关。



9 终末之光 THE LIGHT AT THE END

剧情 摄政王在下台前，还妄图要建造一个独立于敦沃外的灯塔，我想我把他吓得够呛，但没想到这项工程最后成了这群所谓忠诚者的堡垒，他们把艾米丽挟持到了金斯派洛岛（Kingsparrow Isle），而我除了孤身闯进这守卫森严的地方，别无选择。我相信我会赢，为了女皇，为了艾米丽，也是为了敦沃和艾欧斯的未来。

攻略难点提示

1. 灯塔前方要塞的两边门都被电墙拦住，需要从中间的下水道入口进入控制室，把鲸油卸掉来关闭。

2. 前往中央电梯的路比较多，玩家可以自行尝试最好的路线，笔者选择从左方大门进入，绕到右方的引擎室，打开下方的下水道管进入到中央电梯最底层，路线不算十分安全，但敌人较少，比较容易解决。

3. 前往灯塔时可以走桥梁的下方，躲过电弧塔的警戒范围。之后直接闪现到灯塔最底层，然后可以靠闪现一路用位置恰到好处的横梁往上爬。来到电梯处，前往电梯上方的楼梯，解决一个带着电梯钥匙的警卫，然后乘坐电梯上到灯塔顶部。

4. 到达灯塔顶部后，爬上电梯顶，然后一直往上爬，直到到达顶部，沿着通风管攀上灯塔顶部主建筑的天穹，朝着灯塔尖端走，然后从天穹另一边的阳台进入主建筑。哈夫洛克已经毒杀了马丁和特雷弗，正准备独揽大权，因为玩家不能杀人，所以就算有杀死上将的额外任务条件，还是请将他勒晕就好。艾米丽被关在露台下方的左方房间中，玩家走近时可以听到她的声音，按照任务提示找到钥匙打开门就可以救下艾米丽，成功通关。



支线任务详解

本作因为是关卡制游戏，所以分支任务并不是特别重要，但因为两条主要的分支任务线都关系到成就的获得，所以还是有完成的必要。下文会给出每一个任务的详细指引。

Granny Rags



任务一

破片老奶奶是两位主要支线任务发布人之一，她的任务完成后都会奖励给玩家符文，对于喜欢用超自然能力攻关的玩家来说相当有吸引力。首个任务会在第二关中出现，在码头走上市区后立刻右转，就可以看到破片老奶奶在阳台上朝外面丢杂物，沿着阳台旁的杂物进入屋内，在一楼和她对话就能够开始任务。此时房屋门外会出现三个酒瓶街暴徒，将他们击败就可以获得奖励。酒瓶街暴徒的特殊能力是喝下高度数威士忌后施展喷火攻击，这招无法格挡又难以打断，对玩家来说威胁颇大，最好用手枪和长剑配合来解决他们。对于走潜行路线的玩家，这个任务非常麻烦，鉴于前期玩家根本没有太多可用的手段，这里惟一的解决方法是升级麻醉箭并学习第一级歪曲时间，三个流氓站位较为松散，闪现到他们后方后可以扣喉解决最后方的一个，然后偷偷靠近另外两个，在用麻醉箭射中其中一个后立刻发动歪曲时间，然后冲到最后一个暴徒身后扣喉。这个过程可能需要多次练习才可以成功，如果玩家足够大胆而且眼明手快，不使用歪曲时间似乎也是可行的，但是要记得先存档再多多尝试。

任务二

完成任务一后破片老奶奶会立刻交给玩家另一个任务，这一个任务要比第一个复杂得多。玩家首先需要前往吉瓦尼医生屋子（Dr. Galvani' s house），这个屋子位于目前玩家所在区域的最北方，附近被警卫重重看守，不过玩家可以通过从高处闪现到大门的方式入内。医生的大屋中有大量警卫巡逻，还有女仆四处行走，玩家如果已经点出了黑暗视觉会令过程变得简单一些。个人建议最好想方法解决每一个守卫，包括女仆，她身上有整栋建筑通用的钥匙。获得钥匙后前往三楼，调查书架的暗藏开关后进入医生的秘密实验室，取走用作研究的瘟疫鼠尸体，之后可以直接从三楼离开。

任务到了这里才做了一半，之后玩家需要前往里破片老奶奶家不远的老威士忌厂，这里是酒瓶街暴徒的大本营，里面有大量的暴徒，而且他们都不欢迎主角的到来。沿着入口上方的管道潜行可以躲过院子中的所有敌人，之后看准机会进入酒厂大门，在右方的广播站中可以攀上酒厂顶部的管道，进入到酒窖，解决里面的敌人后把老鼠的瘟疫散播到蒸馏器上，就可以沿原路离开，回去和破布老奶奶交任务。至此，老奶奶的任务告一段落，玩家会到第七关才有机会再次进行她的任务。



任务三

在第七关中进入到下水道后，闪现到入口右侧的管道上，沿着铁栏杆的缺口入内，走过长长的一段路后就会来到破布老奶奶的秘密巢穴，她在这里和她的老鼠朋友们安了家，还抓来了她的死对头赖霸。这一次任务很简单，她已经用浴缸做了一锅“汤”，现在只要求玩家杀死赖霸，然后把尸体丢进去当做主菜。对被铸住的赖霸砍一刀，然后按下开关打开锁扣并把赖霸的尸体丢进浴缸即可。



Griff

拯救 Griff

出现在第二关的简单任务，Griff被两个酒瓶街暴徒困在一间老酒厂附近的屋子中，就位于艺术品商人大屋的后门不远处，玩家只要击败两个暴徒然后砍碎封住屋子大门的木板就可以救下Griff，他会走到艺术品商人后门外的告示板处，开始做起生意来。玩家可以在他手上购买各种物资，但不能购买升级。之后的第三关中，如果玩家已经救下了Griff，他会继续在原地做生意，而如果玩家没有救他，他会变成泣血者，被困在之前藏身的小屋中。

Berthold

Berthold 与他妹妹

在玩家通过至高督察者大宅前往后院时会碰到Berthold带着他的妹妹与两个高阶督察者对峙，Berthold自己也是个督察者，但是因为妹妹疑似感染了鼠疫而要被处死，他脱下代表身分的面具带着妹妹逃走，却被同僚拦下。两个督察者站位是一前一后，正好方便玩家暗杀或扣喉解决，之后，为了感谢玩家施以援手，他会把该区域的仓库二楼中的保险柜的密码告诉玩家。

The Threatened Servants

拯救仆人

在前往金猫妓院必经的小路处，玩家会遇到两个警卫在胁迫一个女人，解决警卫救下女人后，她会表明自己的身分，她曾经在艺术品商人家里作为仆人工作，但是已经被辞退，但是她还带着后门的钥匙，便把这作为谢礼送给了玩家。



Slackjaw

任务一

赖霸是游戏中另一个主要支线任务发布人，他的任务也是三个，不过第一个任务的难度就比破布老奶奶的要高。玩家要再一次前往吉瓦尼医生的家，调查赖霸手下的死因。这一次医生家里的守卫数量只有四个，在二楼和三楼两两行动，玩家可以趁他们分开时各个击破。在屋中玩家会找到赖霸手下的尸体，他身上还有记录了他生前录音的卡带，带回给赖霸收听，就可以得到废弃酒店的钥匙，从而能够更方便地进入金猫妓院。

任务二

紧接任务一，赖霸提供了一个更有吸引力的建议，如果玩家在金猫妓院找到艺术品商人并问出他家密室的密码，并告诉赖霸，他可以直接让玩家的暗杀目标彭德尔顿双子直接消失。进入金猫妓院，艺术品商人的位置已经被标记好，潜行到电击室中，一直电击直到艺术品商人招供为止，然后把密码告诉赖霸就可以完成任务。

任务三

赖霸的第三个任务和破布老奶奶的任务是一样的，玩家到达老奶奶的秘密巢穴后只要选择杀死老奶奶，然后释放赖霸就可以完成。但老奶奶用诡异的法术让自己变得不死，玩家要按照指示来到她卧室，在她枕头下找到法器，在附近的焚化炉烧掉后就可以杀死老奶奶了。

Sokolov's Prisoners



释放"实验对象"

在第四关，进入索科洛夫的温室时，会发现他捉了一个小女孩用作试验，用扣喉或麻醉箭解决索科洛夫后打开囚笼释放她即可。



释放囚犯

在索科洛夫家附近，有三个市民被警卫用电墙关了起来，解决附近的警卫拿走电墙的鲸油瓶就可以放走三人。

Help The Scavenger



释放拾荒者

在经过第四关的大桥时，靠近桥的终点处会有一个拾荒者被关在囚笼中，解决附近的守卫后用钥匙释放他，他会承诺带玩家前去寻找河蚌的珍珠。不过因为前往目的地一路上有很多守卫，玩家最好清场后再接下任务，而且在他承诺的地点处还会有不少河蚌，一并先杀掉再让拾荒者带路，可惜，他把玩家带到目的地后会立刻翻脸，想要杀死玩家，解决他就算是完成了任务。如果玩家是走潜行不杀人路线，那还是请别管他为妙。

Kill The Torturer

杀死拷问者

在第六关，当玩家在二楼调查时，会发现一条通往地下的通道，而女仆会把水果放在通道的入口，却不敢进入。那里就是拷问者所在之地，这个家伙曾经拷打过主角柯福尔，玩家可以操纵柯福尔进行复仇。拷问者是游戏中少数几个得到了界外魔力量的人，所以时间歪曲对他不管用，而且他还懂得用超自然能力攻击玩家，加上他还带着一条猎犬，对付起来有够麻烦。不过地下室中存放着一块符文，所以玩家和他对战也并非全无收获。如果是走潜行路线的玩家可以不管他，或者用麻醉箭解决猎犬后立刻闪现到拷问者背后扣他喉，他对这招可没有抵抗力，之后虽然不能杀死拷问者完成任务，但至少可以拿走符文。

Blake

拯救难民

这是个限定低混乱度情况下的任务，在玩家解决达乌德，进入到满是尸堆的区域时，一直沿着地图右方走，在会一栋大宅里遇到Blake和其他难民，与他对话，他会请求玩家解决建筑后方的两个电塔，好让难民可以安全躲起来。沿着Blake房间的楼梯往上走，出口处可以看到两个电塔，还有被电塔包围在中央的鲸油瓶。先解决附近惟一的一个警卫，然后玩家可以采取冒险一点的方法，闪现到鲸油瓶旁然后狂按X键，应该可以赶在电塔启动或主角被电死前打开保护盖并取下鲸油瓶。之后回去和Blake交差，并护送他和难民来到关闭的电塔旁即可。



成就攻略

成就数量	50个（1000点）
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	25小时以上
最少通关次数	2（理论上能够1次拿全，但过程极其麻烦，严重不推荐）
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	无
难度是否影响成绩获得	无
有无成就BUG	有玩家报告无法获得"Shadow"、"Ghost"和"Clean Hands"，但因为三个成就都需要完整地打一周目才能获得，过程繁复，不排除玩家误报的可能。

成就综述

本作的全成就难度其实不高，但比较繁琐，尤其是对于那些想要在一次通关中搞定大部分成就的玩家，频繁的存档和读档会相当令人烦躁。个人建议把游戏分成两次通关，一次是杀人+购买武器升级+收集+支线+高混乱度等要素，第二次则是不杀人+不被发觉，如果能够在第一次通关中搞定所有繁琐的成就，第二遍通关可以不顾其他任何条件，以尽快通关为目标，节省时间。需要注意的是，虽然游戏中的支线任务不多，而且都是每一关限定出现的，但某些支线任务关系到玩家能否获得成就，所以就算是第二遍通关最好也兼顾一下，用于学习超自然能力的符文可以有选择性地收集，因为第一次通关时需要完成"Mostly Flesh and Steel"成就，除了闪现能力外其余超自然能力不能升级，所以符文并不是特别重要，第二次通关时需要大量超自然能力帮助，但收集符文的过程会增加被察觉的风险，所以玩家要规划好后再去尝试收集。最后一提，虽然游戏本身有难度设置，但难度完全不影响成就获得，所以如果玩家自己不是很在意游戏体验，从获取成就的便利度上出发，用简单难度来进行游戏是最好的。另外一个很令人沮丧的事情是，虽然游戏有选关功能，但如果玩家不是在完成关卡后立刻在统计画面选择重打，而是在继续游戏后选关重打，统计数据不会改变，这不但意味着玩家无法重新收集关卡中漏掉的收集品，如果你在关卡中曾经破坏了达成某些成就的条件，例如杀了人或被察觉，你只能重新开始一个新进度再通一次关，所以尽管游戏难度不高，想要全成就的玩家最好谨慎地选择在游戏中的行动，稍有不慎就要付出重打流程的惨重代价。



Thief
20点

成就说明：偷取的物品价值累计达到200个硬币。

取得方法：最佳地点自然是第五关的宴会，出席嘉宾非富则贵，随便偷几个就达标了，但注意不要太贪心，做过头了会引来警卫。



Versatile
20点

成就说明：使用所有武器和攻击道具各杀死一次敌人。

取得方法：这里将列出每种武器和攻击道具方便各位玩家确认自己是否有遗漏。1.手枪（普通子弹和爆炸弹）2.手弩（弩箭和爆炸箭）3.剑 4.利刃陷阱 5.手雷（普通手雷和黏着手雷）。注意，本成就条件不包括超自然能力，所以玩家无需担心是否有足够符文获得所有杀伤性超自然能力。



Shadow
30点

成就说明：在序章后不被察觉地通关。

取得方法：参考“Ghost”。



Ghost
30点

成就说明：在序章后不杀一人并不被察觉地通关，暗杀目标不计在内。

取得方法：游戏中最难的成就之一，幸好本作安排了每关的评价系统，所以玩家可以很直观地检验自己到底有没有被察觉，只要在统计画面中出现了无人察觉的奖励，那本关就算是达成目标。相比起来，不杀人算是比较好处理，潜行到敌人背后使用扣喉来让敌人昏迷或使用麻醉弩箭都可以达成这个效果，但需要注意的是，某些敌人可能会在进入昏迷状态后从高处摔落而死亡，要避免这种情况，最好选择在开阔的地形中动手。令敌人昏迷后记得要找暗处隐藏，除了一些明显的容器如垃圾箱，找一个阴暗而无人巡逻的角落也是可行的。



Mostly Flesh and Steel
50点

成就说明：不购买任何超能力和增强能力通关，第一级闪现能力除外。

取得方法：尽管在条件上，闪现除外，但这个是指第一级闪现能力，因为这个能力是在剧情中自动获得的，而除此之外，其他能力全部都需要消耗符文获得，包括第二级闪现，所以玩家不能够消耗任何符文，不然绝对不符合条件，而且这里指的超自然能力不单单是主动能力，被动能力也算。不过幸好，在皮耶罗处购买的装备升级不算，所以玩家在取得这个成就时需要学会更多地依赖装备提供的帮助通关。



Wall of Sparks
10点

成就说明：使用电墙杀死一个敌人。

取得方法：极简单的成就，用改写工具在一处电墙的控制器处改写电墙的敌我分辨程序，然后引诱一个守卫穿过电墙就可以立刻杀死对方并获得成就。



Rogue
10点

成就说明：暗杀十个没有察觉到玩家的敌人。

取得方法：如果玩家是走暴力路线，这个成就会自然获得，只要在不被敌人察觉的情况下在其背后发动暗杀就会算进成就当中。而如果是走不杀人路线的玩家，要不把这个成就留给另一个杀人的周目，要不就在杀够十个人获得成就后立刻读档。



Specter
20点

成就说明：在序章后不被察觉而且杀人数低于五个地通过一个关卡。

取得方法：参考“Faceless”。



Faceless
20点

成就说明：在序章后不被察觉地通过一个关卡。

取得方法：选择走不杀人路线完成“Ghost”还有“Shadow”成就的玩家会在通过第二关后就获得，如果选择单关完成，简单快捷的第八关是首选，快速攻略方法已经在流程中有提及，按照相应的方法过关即可。



Manipulator
10点

成就说明：使敌人自相残杀五次。

取得方法：听起来有点复杂，但其实只需要两个超自然能力就可以轻松实现，那就是二级的时间歪曲（Bend Time 2）和二级的附身（Possession），前者可以完全停止时间流逝，后者可以让玩家附身到人类敌人身上控制他们。先吸引两个以上敌人的注意，在和他们战斗时保持距离，在看到他们摆出枪击姿势后集中精神，枪声一响立刻发动时间歪曲，然后在持续时间内附身到其中一个敌人身上，控制他走到另一个敌人射出子弹的飞行路线上，然后解除附身，等待时间歪曲结束即可。总体来说，整个过程的时间比较紧迫，除了要选好地点外，也要记得带足皮耶罗提神药剂（Piero's Spiritual Remedy）来补充魔力的消耗。鉴于完成这个成就所需的药剂非常多，会对玩家的补给造成不必要的消耗，建议完成后直接读取存档。



Razor Rain
10点

成就说明：使用落下暗杀消灭五个敌人。

取得方法：暴力流玩家应该会自然解开的成就，因为在流程中用到落下暗杀的机会并不少，只要从高处跳下，然后在落到敌人身上前按下RT键就可以发动。如果玩家打算不杀人，故意找高处落下暗杀五个敌人，拿到成就后读档即可。



Surgical
30点

成就说明：在游戏中的前四个任务里杀人数不超过十个。

取得方法：走不杀人路线的玩家会自然解开，暴力流玩家最好等到不杀人的周目再来拿这个成就。



Clean Hands
100点

成就说明：不杀一人地通关，包括暗杀目标。

取得方法：另外一个比较困难的成就，主要难点在于连暗杀目标也不能杀死。不过如果玩家观察足够仔细，会发现游戏为每一个暗杀目标都安排了特定的方法来让玩家兵不血刃地解决他们，但是过程比起直接暗杀要繁复。每一个暗杀目标的不杀人解决方法都会在攻略中提及，玩家可以自行参考。注意，本成就所要求不杀死的角色包括市民、人类敌人、猎犬（Hounds）和泣血者（Weepers），而且不能让那些被玩家打晕的敌人死于非命，这意味着昏迷后的掉落死亡或掉进水里淹死也不可以，还要记得不要让鼠群遇到昏迷的敌人，老鼠们会把他们啃得半点不剩。



Harm's Way
10点

成就说明：使五个敌人或NPC做出无意识的自杀行为。

取得方法：一个较为繁复但可以快速获取这个成就的方式是在第五关的派对上，场景中存在着一个电墙（Wall of Light），解决看守这个电墙的守卫避免他造成干扰，然后玩家就可以附身宴会上的客人，控制他们走到电墙前，并且在快要触碰到电墙时向后脱离附身，这些客人会向前踉跄地走几步，正好会走进电墙被烧成灰烬，如此重复五次就行。不过因为在场景中寻找客人比较花时间，而且守卫被解除附身后不会出现踉跄动作，所以实现起来比较繁琐。另一个替代方法是引诱敌人开枪，停止时间然后附身到他身上再走到子弹的飞行轨道上，这个方法比较耗药剂，不过好处是几乎可以在任何有守卫出现的场景做到这一点。



Inhabitant
10点

成就说明：连续保持附身状态三分钟。

取得方法：附身能力有两级，第一级就赋予了玩家附身在动物身上的能力，主要对象之一就是老鼠。进入老鼠的身体后，玩家就可以操控着老鼠进入名叫老鼠隧道（Rat Tunnel）的小型排水沟中，这些通道允许玩家到达一些用人形态时非常难以到达的区域。附身本身有一定的持续时间，随着附身的时间越来越长，画面的扭曲程度会越来越强，直到玩家被强制脱离，所以要连续不断地附身三分钟，玩家必须确保自己附近有一堆可以附身的对象来持续地附身。不过其实有一个简单的方法可以解决，那就附身老鼠后进入老鼠隧道，然后停住不动。因为老鼠隧道场景体积太小，就算附身时间到了也没有足够空间让玩家解除附身，所以玩家可以持续地附身度过三分钟。不过要记得，这个成就只有在玩家脱离附身后才能解开，所以最好用计时工具算好大约三分钟多一点的时间，然后再离开老鼠隧道，玩家会被瞬间强制脱离附身，同时获得成就。



Hornets' Nest
20点

成就说明：使用弩在一秒内杀死四个敌人。

取得方法：就算强化过弩的上弹时间，一秒内用普通弩箭杀死四个敌人也是不可能的，但这个一秒指的不是真实时间而是游戏中的时间，所以靠着第二级歪曲时间能力实现起来也很简单，找四个邻近的敌人，靠近后停止时间，对准每个人的脑袋来上一箭就行。推荐用感染鼠疫后变成泣血者的市民完成该成就，他们没有佩戴任何防具，对于弩箭的爆头攻击毫无抵抗力。同时记得升级弩的上弹时间，不然在歪曲时间的持续时间内玩家可能来不及射上四箭。



Speed of Darkness
10点

成就说明：在一秒内跨越到三十米外。

取得方法：和上一个成就相同，一秒内跨越三十米就算玩家跳楼也实现不了，所以仍然需要第二级歪曲时间，停止时间后立刻使用闪现快速移动即可，注意这个距离不限于直线和向前移动，垂直和拐弯还有绕圈均可。如果在一次歪曲时间持续时间内跑不完，可以在效果结束的瞬间立刻再发动歪曲时间，仍然可以把时间卡在一秒内，这时继续跑动就可以拿下成就。





Tempest
20点

成就说明： 在一秒内杀死六个敌人。

取得方法： 推荐在高混乱度的情况下找有大量泣血者聚集的地方，有升级过上箭时间的手弩和第二级时间扭曲能力的情况下可以在时间停止的过程中连续秒杀六个泣血者。同时，一个丢得恰到好处的手雷也可以达成这个成就。



Merchant of Disorder
20点

成就说明： 购买十五种装备升级。

取得方法： 就算玩家不找任何蓝图，皮耶罗提供的装备升级也不止十五种，所以玩家只需要专心收集硬币然后一一买下皮耶罗提供的升级即可。



Art Dealer
50点

成就说明： 收集所有的索科洛夫（Sokolov）画作。

取得方法： 具体的画作位置请参考收集品部分。



Occultist
20点

成就说明： 收集十个骨饰（Bone Charms）。

取得方法： 具游戏中的骨饰数量远不止十个，而且玩家只要取出心脏就可以看到当前场景中骨饰所在的位置，所以这个成就没有任何难度。如果玩家一个骨雕都不错过，那么应该在第三关时就能够解开成就。



The Escapist
10点

成就说明： 通过序章后，不通过杀死他们和离开地图的方式甩掉五个追兵。

取得方法： 听起来有点难，实际上很简单，找个敌人密集的地方（最好是前期关卡），确保有五人在追击后立刻使用闪现逃上附近屋顶，敌人很容易会丢失目标，这时赶紧找个敌人注视不到的地方躲好，一旦敌人放弃追击，就可以解锁成就。



Cleaner
10点

成就说明： 同时与五个敌人正面交锋并将他们全部杀死。

取得方法： 如果玩家选择简单难度，而且升级了超自然能力和装备，对付五个敌人是很简单的事情，首先要保证有五个敌人在同时向玩家发起进攻，然后用枪械或弩快速杀死他们，注意保持距离，要在近战格斗中杀死五个敌人比较考验操作技术，还是远程解决比较方便。



Dishonored
5点

成就说明： 完成序章。

取得方法： 剧情成就。



Excommunication
5点

成就说明： 完成第二关。

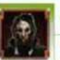
取得方法： 剧情成就。



Child Care
10点

成就说明： 完成第三关。

取得方法： 剧情成就。



Capturing Genius and Madness
10点

成就说明： 完成第四关。

取得方法： 剧情成就。



Regicide
10点

成就说明： 暗杀摄政王。

取得方法： 无论用何种方法，玩家必须杀死摄政王才能取得这个成就，其目标是与“Political Suicide”相悖的，所以走不杀人路线的玩家可以在暗杀摄政王后立刻读档。



Political Suicide
10点

成就说明： 通过播放摄政王的罪证来让他下台。

取得方法： 使用非暴力方式令摄政王下台，相关的方法已经在流程攻略中提及，玩家可以自行参考。



This Is Mine
10点

成就说明： 在第七关中找回自己的装备。

取得方法： 这是第七关的附带条件，但是难度颇高，因为玩家装备所在之地有着大量的泣血者，想要拿到装备而不引起注意，只能借助第二级歪曲时间的帮助。不过这是在高混乱度情况下才有的情况，如果玩家处于低混乱度，则装备旁只会有一个泣血者，对付起来倒也简单。有趣的是，这个泣血者会是玩家的熟人，例如笔者遇到了至高督察者坎贝尔，而有的玩家还遇到了摄政王。



Resolution
100点

成就说明： 通关。

取得方法： 剧情成就。



Back Home
10点

成就说明： 抓住一枚拉开保险的手雷，在爆炸前丢回攻击者身边炸死对方。

取得方法： 一般敌人没有装备手雷，不过戴着面具的高阶督察者（Overseers）会随身带着手雷，玩家离他们有一段距离时他们便会投掷手雷，眼明手快的玩家可以在爆炸前捡起丢回去炸死他们，如果觉得不保险，玩家可以用停止时间的方式来实现这一点，不过要保证好手雷的落点，确保要让爆炸杀死敌人。



Big Boy
20点

成就说明： 通过落下暗杀消灭一个高脚骑士（Tallboy）。

取得方法： 高脚骑士（Tallboy）因为盔甲配有两条金属长脚，玩家无法在地面上对其用剑发起暗杀，不过只要攀爬到高处，然后对高脚骑士使用落下暗杀就可以轻松秒杀他们并拿下成就。



Dunwall in Chaos
50点

成就说明： 在高混乱度（Chaos）的情况下通关。

取得方法： 混乱度的计算方式请看混乱系统详解，玩家在每关通关评价中也可以看到自己当前的混乱度，只要混乱度评价是“高”（High）的情况下通关即可。



Just Dark Enough
50点

成就说明： 在低混乱度的情况下通关。

取得方法： 条件与“Dunwall in Chaos”相反，只要玩家的混乱度评价是“低”（Low），然后通关就可获得。



Vanished
10点

成就说明： 不被察觉地通过序章。

取得方法： 可以认为是“Shadow”成就的预先练习，具体方法已经在流程中给出，请玩家自行参考。



Street Conspiracy
10点

成就说明： 不完成所有赖霸（Slackjaw）的支线任务。

取得方法： 参考“Gentleman Caller”。





Gentleman Caller
10点

成就说明： 完成所有破布老奶奶（Granny Rags）的支线任务。

取得方法： 这个成就与“Street Conspiracy”相悖，但其实解起来很简单，玩家可以先完成破布老奶奶和赖霸的前两个支线任务，而最后一个任务中，玩家需要选择是杀死老奶奶还是杀死赖霸，要完成本成就，玩家可以杀死赖霸，然后按照老奶奶的提示完成任务，取得成就后立刻读档，然后按照赖霸要求杀死老奶奶，就可以获得“Street Conspiracy”。



The Art of the Steal
10点

成就说明： 把艺术品商人的密室暗码告诉赖霸，但在这之前先把密室掠夺一空。

取得方法： 鉴于一般玩家肯定都会这么干，这算是半个会自然解开的成就。玩家在第三关先完成赖霸的第一个分支任务，然后在进行第二个任务时，套出艺术品商人密室的密码后先回去商人的房子，输入密码打开密室，将房间里面能够搜刮的东西全部拿走，然后再回去和赖霸交差即可。



An Unfortunate Accident
10点

成就说明： 在第三关用蒸汽杀死摩根·彭德尔顿。

取得方法： 一个有点运气成分的成就，第三关当中，彭德尔顿双子会有两个登场地点，当玩家进入金猫妓院时，他们会随机出现在两个地点之一，几率是50%。其中摩根·彭德尔顿有50%几率会出现在蒸汽室，也只有这种情况下玩家才可以达成这个成就所需的条件。玩家需要先偷走妓院女主人的钥匙，然后在她的办公室里查清楚两个彭德尔顿的所在之地，只要确认摩根在蒸汽室（Steam Room），立刻来到妓院二楼大厅，通过在中央花坛附近的楼梯来到下层，这里会有两个警卫，可以不理会，直接找到蒸汽旁的杂物房，里面会有一根正在冒蒸汽的管道。在旁边找到一个阀门装到管道上，然后长按X键加大蒸汽容量，在旁边房间的摩根·彭德尔顿就会因为大量蒸汽涌入蒸汽室而被活活烫死，玩家也会在同时获得成就。



Well Mannered
10点

成就说明： 在不扰乱派对的情况下完成第五关。

取得方法： 只要不做任何引起守卫警戒的动作，并成功通关即可。引起警戒的动作包括取出武器、过度偷窃和使用攻击性超自然能力。



King of the World
10点

成就说明：在第四关登上卡德文大桥的顶部。

取得方法：登上大桥顶是不被察觉通过第四关的便捷途径之一，在流程中已经给出相应的方法，请玩家自行参考。



Bodyguard
10点

成就说明：在第二关让Geoff Curnow队长免于一死。

取得方法：如果是走杀人路线，只要在队长和暗杀目标坎贝尔喝酒前更换带毒的酒杯即可。如果是走不杀人路线，请参考流程中的方法来操作，才可以确保队长不死也不会与玩家为敌。

Mercy is the Mark
10点

成就说明：在第七关不杀死Daud。

取得方法：不杀死Daud的方法已经在路程中给出，请玩家自行参考。



Lights Out
10点

成就说明：在第八关破坏五个保安系统。

取得方法：第八关的保安系统并不多，这里会列出所有需要破坏的安保系统供玩家参考。1.到达场景后沿着石梯走到岩石上，会看到一个自动炮塔，用二级闪现闪到炮塔上改写程序或者取走鲸油瓶即可。如果没有二级闪现，往炮塔上丢一个手雷也可以达成目的。 2.右方平台下层有一个电塔，控制器和鲸油瓶在平台贴着石壁的区域，沿着石壁走过去就可以见到，其中控制器比较容易安全地改写，鲸油瓶则需要解决附近一个警卫后才可以安全拆除，动作要快，不然电塔会被启动。 3.石壁中央的排水管入口爬上去可以来到中央控制室，解决巡逻的卫兵后拆掉两边的鲸油瓶，废掉两扇电门，算是破坏了两个保安系统。4.最后一个系统位于中央塔楼处，其正面入口有一个电门，而鲸油瓶却位于高塔的外围，从塔楼正面看，玩家需要沿着外围墙壁来到塔楼的左方，在一个紧贴塔楼的小房子里藏着鲸油瓶，里面还有一个警卫在巡逻，要小心对付。 5.如果之前错过了某一个安保系统，在通往灯塔的大桥上还有一个电塔，拆掉电塔的鲸油瓶即可补上一个。



Long Live the Empress
10点

成就说明：在故事的最后救下艾米丽。

取得方法：非常简单的成就，而且在低混乱度的情况下会更简单，因为混乱度会影响最后一关的关卡情况，使得哈夫洛克将军毒杀自己的两个盟友并将艾米丽幽禁在房间中，只要解决将军然后用钥匙救出艾米丽即可。但高混乱度情况下，艾米丽会和将军登上塔楼并发生冲突，这时玩家需要尽快赶到艾米丽身边，解决将军，但这时艾米丽也会失足掉下平台，只要玩家在附近，就可以立刻实施救援。千万不要在远远地看到将军和艾米丽在纠缠后就用远程武器解决将军，因为这样同样会导致艾米丽失足，而如果玩家来不及赶过去，艾米丽就会掉落高塔死去，成就自然也解不开了。



Poetic Justice
30点

成就说明：使用不杀人的方式解决所有暗杀目标。

取得方法：所有方法均已在流程中提及，注意这个成就要求仅包括前六关。



Food Chain
10点

成就说明：暗杀一个刺客。

取得方法：在第三关玩家就会在酒厂附近遇到刺客，暗杀其中一个即可。



Alive Without Breath
10点

成就说明：附身到一条鱼身上。

取得方法：用符文学会一级附身能力后对水里的鱼使用即可。



Creepy Crawly
10点

成就说明：使用老鼠暗道。

取得方法：用符文学会一级附身能力后对老鼠使用，然后进入到老鼠暗道中即可。





FORZA HORIZON

如果说“《极限竞速》系列”之前的作品都是一瓶瓶高度数美酒，虽然口感醇厚但却并非每一个人都能够品尝出个中精妙之处，那《极限竞速 地平线》就是一瓶金灿灿的香槟，虽然品质同样优秀，但却口感宜人，几乎适合任何人去品尝。这是一部不讲究门槛，也不追求极度真实向的赛车作品，但却比任何同系列的作品和其他拟真赛车更为接近驾驶乐趣的本质，驾驶乐趣不应该是独守在大马力的赛车中拼命奔驰，而应该将其变为生活的一部分，而本作就是这种精神的最好印证。

文 稀饭　美编 心の永恒

极限竞速 地平线	Microsoft	竞速
X360 Forza Horizon		繁体中文版
2012年10月23日	多人在线	1590台币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统

操作列表

按键	功能
左摇杆	转向
右摇杆	切换观察角度
X	执行动作/降档(手动档状态)
Y	倒转
A	手刹车
B	升档（手动档状态）
十字键←或→	更换广播

按键	功能
RB	切换视角
RT	油门
LB	离合器（手动档状态）
LT	刹车
RS	向正后方看
BACK	地图
START	暂停

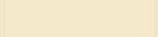


电台

虽然看似无关紧要，但在本作当中，电台的功能其实非常多，除了播放音乐来让玩家在驾驶过程中不至于被引擎的轰鸣搞得听觉疲劳，各个电台DJ还会提到游戏中的一些关键要素，例如折扣标志的作用和哪位明星在等待挑战等等，甚至还关系到宝藏车辆的出现。关于电台和宝藏车辆的关系请参阅“折扣标志与宝藏”部分，而这里只会提到电台本身。本作的电台数量比起一般沙箱游戏要少，只有三个，而且都是地平线赛事主办方赞助的电台。三个电台对应不同的风格，“Horizon Bass Arena”播放的主要是流行乐，“Horizon Pulse”则偏向于电子乐和舞曲，至于“Horizon Rocks”，正如电台名称所表示的那样，播放的都是摇滚乐。因为电台数量太少，加上歌曲总数量也算不上特别多，如果玩家们实在听腻了，考虑关掉电台然后自己用音响配上DIY的背景音乐也是个错的选择。不过注意，这样一来玩家不但会错过许多DJ谈及的有用讯息，连宝藏车辆的相关传闻也得不到。最后，虽然无法提供所有电台音乐的MP3，这里我们会给出本作的所有歌曲名称和歌手，方便各位玩家自行搜索。



歌手	歌名	所属电台
Avicii	Levels (Skrillex Mix)	HORIZON BASS ARENA
Azari & III	Reckless (With Your Love)	
Benny Benassi	Cinema (Skrillex Remix)	
Chase & Status	Blind Faith (feat. Liam Bailey)	
Chromeo	Hot Mess (feat Elly Jackson) (Duck Sauce Mix)	
Digitalism	Encore	
DJ Fresh	The Power (feat. Dizzee Rascal)	

歌手	歌名	所属电台
Feed Me	Silicone Lube	 
Fenech-Soler	Lies (Alex Metric Remix)	
Madeon	Icarus	
Modestep	Show Me A Sign	
Mord Fustang	Lick The Rainbow	
Mr Magnetik	Remanence (Junior Remix)	
Nero	Me & You	
Nero	Reaching Out (Fred Falke Remix)	
New Order	Blue Monday	
Porter Robinson	Language	
Rusko	Everyday (Netsky VIP Remix)	
Rusko	Somebody to Love (Sigma Remix)	
Scuba	The Hope	
The Hacker	Bass 4	
Wolfgang Gartner	Illmerica (Extended Version)	
Cut Copy	Need You Now	
Electric Guest	Awake	
Empire of the Sun	Walking on a Dream	
Fixers	Iron Deer Dream (Chad Valley Remix)	
Foster The People	Don’t Stop (Color on the Walls)	
Friendly Fires	Hawaiian Air	
Friendly Fires	Hurting	
Hooray for Earth	No Love	
Hot Chip	Over & Over	
Ladyhawke	Black, White and Blue	
Maverick Sabre	Let Me Go	
Miike Snow	Paddling Out	
Noah and the Whale	Life is Life (Yuksek Remix)	
Passion Pit	Take A Walk	
Phoenix	1901	
Sam and the Womp	Bom Bom	
Santigold	Disparate Youth	
Tesla Boy	Spirit of the Night	
The Maccabees	Pelican	
The Naked & Famous	Punching in a Dream	
Tom Vek	Aroused	
Two Door Cinema Club	Something Good Can Work (The Twelves Remix)	
Willy Moon	Yeah Yeah	
Arctic Monkeys	R U Mine	
Black Keys	Lonely Boy	
Four Year Strong	The Infected	
Howler	Back of your Neck	
LCD Soundsystem	Give It Up	
Lostprophets	Bring Em Down	
Lostprophets	We Bring An Arsenal	
Mona	Teenager	
Neon Trees	Animal	
Pulled Apart By Horses	Wildfire, Smoke & Doom	
Silversun Pickups	Lazy Eye	
The Duke Spirit	Surrender	
The Enemy	Away from Here	
The Enemy	Had Enough	
The Hives	Hate To Say I Told You	
The Stone Roses	She Bangs The Drums	
The Subways	Rock n Roll Queen	
TOY	Motoring	
Wavves	Bug	
White Lies	Farewell to the Fairground	
You Me At Six	Bite My Tongue (feat. Oli Sykes)	
Yuck	Get Away	

人气等级

人气系统是本作的核心系统之一，关系到成就解锁。玩家要提升人气等级非常简单，就是秀出自己的车技来，游戏中设有非常多的车技奖励，只要玩家做出相应的车技动作就可以得到技术得分，不同动作奖励的技术得分并不一样，而且就算是同一种动作，也分有不同的等级，车技完成得越好越精彩，就会奖励越多的技术得分。但做出动作后虽然会产生技术得分，想要令这些得分被计算到人气等级当中，则一定要在做出动作后的一小段时间内不发生任何碰撞，如果玩家在做出动作后发生了撞车，擦碰或翻车等情况，点数会被立刻扣除，不过游戏中对于这一情况的判定比较模糊，有时候很小的擦碰也会导致得分丢失，而有时候较为严重的碰撞仍不会影响得分计算，不过保证得分能够计算的心得仍然是尽量避免任何碰撞。下面会列出游戏中的基本动作奖励，但实际上在游戏中玩家在做出某些特定的动作时还会有额外的人气奖励。



●普通技术列表

技术名称	实现方式
甩尾	在行驶时大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移
极速	在维持高时速 160 公里或以上的情况下行驶 450 公尺
降低风阻	在维持时速 80 公里或以上的情况下紧紧跟着比赛对手车后
超车	在比赛中超过其他对手
烧胎	在前驶或倒车时突然改为相反的行进方向，然后在车辆几乎处于静止时再改回原本的前进方向
空中飞车	令车子腾空，四个车轮全部离地
双轮特技	令车子进入侧面倾斜，只用两个车轮行驶的状态
手刹车甩尾	使用手刹车后大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移
险象环生	在维持时速 80 公里或以上的情况下与非比赛车辆擦身而过
破坏	撞毁不会影响车速的小型物件，例如路牌和折扣标记
180 度回转	行驶中大幅度转向，最终令汽车向着反方向行驶
J 字回转	倒车中大幅度转向，在车头摆向原本倒车方向时踩下油门前驶

技术等级

相同的技术之间也有水平差别，不同水平的技术奖励的得分会有差别，在游戏中共有四个等级的技术，最普通的技术只有技术名称，之后的是“杰出”，再高一级是“惊人”，最后则是“终极”，想要提高技术的评价，就要在技术本身的表现上下功夫，不过考虑到除了个别技术外许多技术都有对环境和车速的要求，玩家不必强求做出高等级的技术，反而应该关注更为重要的连续技术得分。

连续技术

在玩家取得一个技术得分奖励后，需要过一小段时间才能够进入计算得分阶段，这同时也是游戏中的连续技术连击时间段，在这个时间内做出下一个能够得到奖励的技术可以发动连续技术得分，此时玩家的技术得分会进行累计，而且会得到额外倍率的奖励。在得到第一个技术得分奖励时，倍率是正常的 1.0，每增加一个技术得分奖励，倍率提高 0.1。当玩家最终进入计算得分阶段时，游戏会将累计的得分乘以倍率后奖励给玩家，如果玩家完成了足够多的技术并累积了足够多的积分，则能够一次性获得大量的得分奖励，并迅速提升人气等级。不过连续技术仍然遵守和普通技术得分一样的规则，如果玩家在作出技术动作途中或者在进入计算得分阶段前产生了碰撞，会立刻被扣除所有得分奖励，所以这是一个得分越高风险越大的系统。不过连续技术对于车速没有限制，玩家大可以在觉得自己得分已经够高并且有碰撞的风险时迅速找个安全的地方降低车速等待进入计算得分阶段，避免一场欢喜一场空的情况出现。



特殊技术

在一般的技术外，本作还有特殊技术的存在，这种技术一般都是对基本技术的扩展应用，需要连续地使用单一个技术动作或组合复数的技术动作才能够取得特殊技术的得分奖励，当然，既要条件比一般技术动作要复杂，特殊技术的奖励分数都相当高，加上本身也被算入连续技术得分当中，能够增加累计得分和奖励的倍率，所以这一类特殊技术是玩家提高连续技术得分和人气等级的主要手段。在赞助商挑战当中已经列出了部分特殊技术的发动条件，例如铤而走险是连续发动三次险象环生技术，而擦撞则是在甩尾技术发动过程中或完成的瞬间发动破坏技术。其他特殊技术则有待玩家在游戏中发掘，基本上每一种华丽的车技都会有一个对应的特殊技术奖励，所以玩家不妨在游戏中多多尝试。



赞助商挑战

挑战系统算是技术系统和人气等级系统的一个延伸，这个系统会统计玩家在游戏中做出某一特定技术动作的次数，达到相应的次数就可以获得奖励。当然除了技术动作外，还有人气等级挑战和得分挑战，完成这些挑战都可以获得游戏中的货币“Cr”，能够用于购买车辆，升级部件和快速在哨站之间移动。一般来说只要玩家专注于在比赛中使用技术动作，挑战基本上都是能够自然解开的，不过有部分挑战——例如“Bose”（战斗力突破 9000！）挑战需要玩家在连续技术得分中得到 9000 分，如果玩家车技不佳，要拿下这个挑战恐怕需要经过一定的练习才可以成功。

哨站与炫技

本作使用的是开放性的地图，好处自然是玩家可以自由自在地驾驶，而坏处则是地图太大，玩家如果想要到达某个位于地图另一端的地点，可能要开上个十几分钟。所以游戏中安排了哨站这种快速转移点，让玩家可以快速地到达地图中的某一个区域。不过想要使用哨站，首先需要发现哨站，其外观非常容易辨认，不过玩家不能够通过远远开过哨站来发现这些地点，必须要靠近才能够发现，最好能够驶入当中。哨站本身提供的功能只比中心区域的几个商店少一点，玩家可以更换自己的车辆、进行升级和更改涂装。发现了哨站后，这些地点会以一个带有字母“H”的图标显示，玩家将光标移动到哨站上，按下 X 键就可以从地图上任何地方快速传送到哨站当中，不过需要花费 10000Cr。觉得这个价钱有点太贵？没关系，玩家可以通过完成每个哨站中的炫技挑战来降低传送的费用。

炫技分为三种，分别是“Speed Stunt”（飚速）、“Photo Shoot”（摄影）和“Skill Stunt”（车技），其中飚速的目标是在行驶规定的路程，然后以一定的速度通过测速照相机，只要玩家冲线时速度达标就算是完成，开得太慢或超过了规定时间还没有冲线就

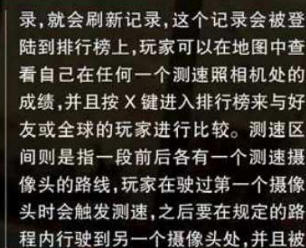
算是失败。摄影更简单，玩家需要把车开到指定的地点然后照一张相片，途中要注意安全，车体受损太严重就会失败。车技算是最难的一种炫技，玩家要在规定时间内不停地做出各种技术动作，



靠着连续技术的奖励赚够规定的奖励得分，时间耗尽而尚未取得目标分数就算是失败。每一个哨站的炫技都是这三种，不过目标和路线各不相同，完成第一个炫技可以得到25%的快速移动折扣，两个是50%，而三个则是100%，则是意味着玩家可以免费传送到这个哨战当中。

测速照相和测速区间

测速照相机和测速摄像头在一般交通管理中是用于逮超速的司机，不过在地平线节中则成了一种炫耀玩家技巧和实力的工具，每当玩家经过一个测速照相机，会被测出当时的行驶速度并记录起来，也就是产生了一次测速照相。当玩家下一次经过同一个测速照相机时，会再次被测速，如果玩家的速度高于上次的记录，就会刷新记录，这个记录会被登陆到排行榜上，玩家可以在地图中查看自己在任何一个测速照相机处的成绩，并且按X键进入排行榜来与好友或全球的玩家进行比较。测速区间则是指一段前后各有一个测速摄像头的路线，玩家在驶过第一个摄像头时会触发测速，之后要在规定的路程内行驶到另一个摄像头处，并且被测出最终行驶速度。除了测试速度的形式有点儿不一样，测速照相和测速区间的意义差不多，都是用于记载玩家的高速狂飙的时刻，换了好车或者升级了零件后，记得要来这两种地方刷新一下记录哦。





赛事

正规赛事

尽管使用了开放式的世界设定，但因为这终究是一款竞速游戏，所以赛事仍然是本作当中的重头戏。赛事被分为“展示活动”、“嘉年华赛事”和“明星对决赛”三种，只要玩家拥有参加这种比赛的资格，相关的赛事就会用被标注在地图上。其中展示活动一般是非正规的比赛，内容千奇百怪，例如有和飞机或气球竞速的内容。嘉年华赛事是指正常的比赛，有特定的赛段，一般赛事当中会有七位其他车手一同登场，而且其中一位是明星车手。等玩家在嘉年华赛事中赢得几次冠军后，被屡次击败的明星车手就会向玩家发起挑战，那就是明星对决赛，玩家会和明星进行一对一单挑。除了比赛内容不一样，三种比赛的奖励也有所不同，赢得展示活动会获得Cr和活动宣传的车辆，而嘉年华赛事奖励的则是Cr和手带分数，当分数凑足时玩家就可以更换更高级的手带，并参加更高级的比赛。明星对决赛的奖励最丰厚，除了Cr和手带分数，还会获得明星自己的爱车，不过前两个任务都是可以重复做的，而明星对决任务一旦胜利，就没法再重新参与了。



三种赛事当中，展示活动的输赢规则最为奇怪，因为对手往往不是正常的车辆，所以有时候不到最后冲线不知道谁是赢家，玩家最好抱着娱乐心态去玩，认真就输了。而嘉年华赛事则比较强调躲闪技术，毕竟玩家往往是在出发队伍中排最后一位，一开始要先想办法在车群中突围而出，然后再想办法保持第一名。明星对决赛因为赛道相对宽敞，只有玩家和明星两人对决，除了要保证好车辆的性能能够和对方平起平坐，良好的过弯处理和高明的压制技术也很重要，而且对决赛一般会是在正常公路上进行，会有来往的无关车辆阻碍玩家，在提防对手时也别忘了注意路况。

非正规赛事

这一类赛事主要有两种，一种是私人比赛。在地图上会有很多四处开车的嘉年华车手，和主角一样是来参加地平线嘉年华的。在遇到这些车手后保持速度紧跟着他们，过一段时间就会出现下战书提示，并且会显示和这位车手比赛时的难度。选择适合自己水平的车手，然后按X应战，游戏就会直接把玩家前方的路程当成是赛道，只公布一个终点，玩家需要按照GPS和地上痕迹的提示开车，跑赢比赛就可以按照难度区别来赢得相应的Cr。

另外一种则是街头竞赛，玩家需要在获得黄手带，并且和明星车手Ali比赛过一次并赢得第一名后才会解锁，其形式有点类似于炫技和嘉年华赛事的结合体，不过奖励的Cr特别高，对于手头紧的玩家来说是一个不错的选择。街头竞赛正如其名字所说的，需要在街头上驰骋，所以玩家需要在比赛的同时注意路面上的非对手车辆，他们可能会在狭窄的赛道上为玩家制造不小的麻烦。

主要设施介绍

达克车库

游戏中玩家最常光顾的地方，由“地平线节”的车辆把关人达克所经营，主要功能包括了升级车辆零件、翻修玩家找到的宝物赛车和让玩家管理自己手头的车辆。其中翻修宝物赛车和更换车辆都是免费的，而升级车辆零件在玩家找到所有的折扣标记之前都是需要收费的，费用会随着零件的品质提高而提升。升级分为自动升级和自订升级，如果玩家自己是位核心向的高手，可以在自订升级中寻找最符合自己要求的部件，而一般玩家建议使用自动升级。自动升级会按照车辆的评级来提供对应的升级方案，建议玩家在升级前先考虑好自己需要参加的赛事对于车辆评级的要求，因为一旦车辆改装后的性能评级高于比赛要求，就会被强制降回符合比赛等级的水平，倒不如提升到本评级的顶级性能来得实在。



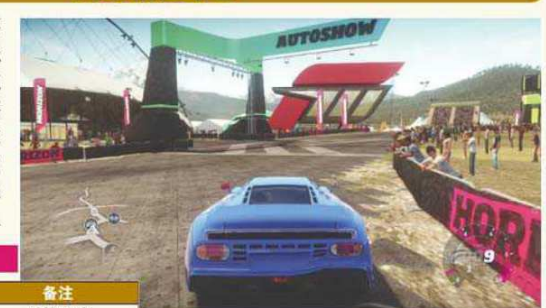
使用自订升级的玩家还需要注意车辆的性能平衡，盲目地提高某一方面的性能并不会令车辆的竞速表现改观，反而很有可能因为性能失衡而导致车辆的整体表现下降或变得难以驾驭，在不确信改造后的车辆表现如何的情况下，建议可以先用一次自动升级，并按下X键查看升级所使用的零件清单，然后按照自己的习惯和资金来进行微调，比起盲目地摸索浪费资金，这是一个比较实惠而稳妥的方法。

评级与对应的性能指数上限

评级	性能指数上限
E	200
D	300
C	400
B	500
A	600
S	700
R3	800
R2	900
R1	999

汽车销售中心

游戏中另一个玩家需要时常光临的地方，其用途就是购买游戏中登场的各种汽车，又或者把手头上不需要的汽车卖掉，换取Cr。在汽车销售中心界面中，玩家能够按照车辆的厂商排列来选择自己心仪的厂商，进入厂商内就可以购买厂商旗下在游戏中登场的车辆，而且在这个状态下按下LB或RB可以向左或向右地快速翻页。嫌这种浏览方式麻烦的玩家可以按下Y键，能够一次过顺序地浏览所有的的可购买车辆，但因为这种浏览模式下的车辆数量非常多，想要找到心仪的车辆可能不太容易。游戏为此增添了搜寻功能，按下LT键可以进入搜索界面，能够按照车辆的评级、厂商或驱动方式来搜寻，可以较为精确地找到想要的车辆类型。不过因为各种查看功能都有着一定的限制，本次攻略中会列出本作登场的车辆，并详细标记其对应的评级和驱动方式，希望能够对玩家购买车辆时提供有效的帮助。因为购买的游戏没有附送预约特典、预约特典和VIP车辆无法提供数据，将不会列出。

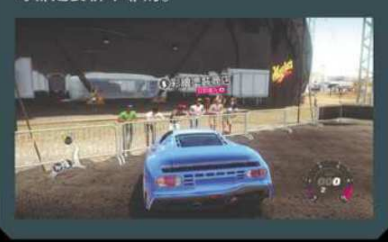


汽车各项数据一览

厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
Abarth	2010 500 Esseesse	D	287	20,000Cr	后轮驱动
	1968 595 Esseesse	E	109	30,000Cr	前轮驱动
Alfa Romeo	2010 8C Spider	A	556	280,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2007 8C Competizione	A	576	280,000Cr	后轮驱动
Ascari	2012 KZ1R	S	642	350,000Cr	后轮驱动
Aston Martin	2011 V12 Zagato Villa D'Este	S	632	520,000Cr	后轮驱动
	2010 Aston Martin One-77	S	692	1,800,000Cr	后轮驱动
Audi	2011 R8 GT	S	648	195,000Cr	四轮驱动
	2010 TT RS Coupe	A	511	48,000Cr	四轮驱动
	2006 RS 4	A	535	42,000Cr	四轮驱动
	1983 Sport Quattro	B	434	120,000Cr	四轮驱动
Bentley	2012 Continental GT	A	522	130,000Cr	四轮驱动
BMW	2013 M6 Coupe	A	600	110,000Cr	后轮驱动
	2012 M5	A	558	90,000Cr	后轮驱动
	2012 Z4 sDrive28i	B	414	55,000Cr	后轮驱动
	2011 1 Series M Coupe	B	500	43,000Cr	后轮驱动
	2010 M3 GTS	S	615	140,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2008 M3	A	521	52,000Cr	后轮驱动
	1991 M3	C	338	16,000Cr	后轮驱动
	1973 2002 Turbo	D	252	28,000Cr	后轮驱动
Bugatti	2011 Veyron Super Sport	R2	900	2,200,000Cr	四轮驱动
Cadillac	2011 CTS-V Coupe	A	538	58,000Cr	后轮驱动
Chevrolet	2012 Camaro ZL1	A	578	45,000Cr	后轮驱动
	2010 Corvette Grand Sport Convertible	A	573	60,000Cr	后轮驱动
	2009 Corvette ZR1	S	658	100,000Cr	后轮驱动
	1969 Camaro SS Coupe	D	291	45,000Cr	后轮驱动
	1967 Corvette Stingray 427	C	400	90,000Cr	后轮驱动
	1964 Impala SS 409	D	294	35,000Cr	后轮驱动
	1957 Bel Air	D	218	60,000Cr	后轮驱动
Citroen	2011 DS3 RACING	C	388	37,000Cr	前轮驱动，DLC车辆
Dodge	2012 Challenger SRT8 392	A	507	45,000Cr	后轮驱动
	2012 Charger SRT8	B	494	38,000Cr	后轮驱动
	1969 Charger	D	288	64,000Cr	后轮驱动
Eagle	2012 Speedster	A	540	550,000Cr	后轮驱动
Ferrari	2012 599XX Evoluzione	R1	935	2,600,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2011 458 Spider	S	653	257,000Cr	后轮驱动
	2011 FF	S	631	280,000Cr	四轮驱动
	2010 599XX	R2	879	1,500,000Cr	后轮驱动
	2009 California	A	539	220,000Cr	后轮驱动
	2007 430 Scuderia	S	673	270,000Cr	后轮驱动
	2005 FXX	R1	914	2,500,000Cr	后轮驱动
	2002 Enzo Ferrari	R3	728	1,300,000Cr	后轮驱动
	1996 F50 GT	R1	979	1,200,000Cr	后轮驱动
	1995 F355 Challenge	A	553	75,000Cr	后轮驱动
	1995 F50	S	633	400,000Cr	后轮驱动
	1989 F40 Competizione	R1	942	1,500,000Cr	后轮驱动
	1987 F40	S	632	380,000Cr	后轮驱动
	1984 GTO	A	550	320,000Cr	后轮驱动
	1962 250 GTO	B	439	10,000,000Cr	后轮驱动
	1957 250 Calirornia	D	291	3,000,000Cr	后轮驱动
Ford	2013 Focus ST	C	398	32,000Cr	前轮驱动
	2013 Shelby GT500	A	600	50,000Cr	后轮驱动
	2012 Mustang Boss 302	A	544	42,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	2011 F-150 SVT Raptor	D	245	42,000Cr	四轮驱动
	2010 Focus RS500	B	499	50,000Cr	前轮驱动
	2005 GT	A	593	150,000Cr	后轮情况

彩绘涂装商店

有了属于自己的赛车后，对于玩家们的地平线节日才刚刚开始，许多车辆的标配颜色只有几种，部分车辆甚至只有一种，完全满足不了玩家本身对于个性的追求。想要拥有一辆属于自己独一无二的爱车，就需要来到彩绘涂装商店为其打扮一番。“设计创作工具”选项中提供了更改车辆外观颜色，增加贴纸甚至是更改不同图层内容的功能，让玩家能够细致地修改爱车的每一寸外观部位，打造出只属于自己的涂装。而且在保存好涂装后，玩家还可以将其分享到自己的虚拟商店当中，供其他玩家使用Cr购买，购买涂装的Cr会全数汇入玩家的账户当中，为购买车辆和添置零件提供额外的资金。同时玩家可以自行购买其他玩家分享的设计，用较短的时间就可以让爱车得到漂亮的外观涂装。不过记得准备足够的Cr，那些最受欢迎的涂装可都是要价不菲的。



厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
Ford	1987 Sierra Cosworth RS500	C	378	52,000Cr	后轮驱动
	1985 RS200 Evolution	S	647	120,000Cr	四轮驱动
	1970 Mustang Boss 429	D	300	120,000Cr	后轮驱动
	1966 GT40 MkII	A	582	1,500,000Cr	后轮驱动
Gumpert	2009 Apollo S	R3	796	320,000Cr	后轮驱动
	2012 Apollo Enraged	R2	890	800,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
Hennessey	2012 Venom GT	R2	894	1,000,000Cr	后轮驱动
Honda	2005 NSX-R GT	A	541	400,000Cr	后轮驱动
	2004 Civic Type-R	C	342	12,000Cr	前轮驱动
	2003 S2000	B	426	14,000Cr	后轮驱动
	2002 Integra Type-R	C	343	12,000Cr	前轮驱动
Hyundai	2013 Genesis Coupe	B	414	35,000Cr	后轮驱动
Infiniti	2012 IPL G Coupe	B	486	50,145Cr	后轮驱动
Jaguar	2012 XKR-S	A	574	120,000Cr	后轮驱动
	1961 E-Type S1	D	278	75,000Cr	后轮驱动
Jeep	2012 Grand Cherokee SRT8	C	390	55,000Cr	四轮驱动
	2012 Wrangler Rubicon	D	229	29,000Cr	四轮驱动
Koeningsegg	2009 CCX-R Edition	R2	851	1,000,000Cr	后轮驱动
Lamborghini	2012 Aventador LP700-4	R3	725	400,000Cr	四轮驱动
	2012 Aventador J	R3	728	2,700,000Cr	四轮驱动，DLC车辆
	2012 Gallardo LP570-4 Spyder Performante	S	673	280,000Cr	四轮驱动，DLC车辆
	2011 Gallardo LP570-4 Superleggera	S	691	275,000Cr	四轮驱动
	2010 Murciélago LP 670-4 SV	S	700	450,000Cr	四轮驱动
	2009 Reventón Roadster	S	681	2,100,000Cr	四轮驱动
	1997 Diablo SV	A	567	100,000Cr	后轮驱动
	1988 Countach LP5000 QV	A	537	150,000Cr	后轮驱动
	1967 Miura P400	C	385	400,000Cr	后轮驱动
Lancia	1992 Delta Integrale EVO	C	335	22,000Cr	四轮驱动
	1986 Delta S4	B	425	100,000Cr	四轮驱动
	1974 Stratos HF Stradale	C	329	50,000Cr	后轮驱动
Land Rover	2012 Range Rover Supercharged	B	404	140,000Cr	四轮驱动
Lexus	2010 LF-A	S	653	350,000Cr	后轮驱动
	2009 IS F	A	532	51,000Cr	后轮驱动
Lotus	2011 Evora S	A	546	65,000Cr	后轮驱动
	2009 2-Eleven	S	626	70,000Cr	后轮驱动
	2006 Exige Cup 240	A	528	32,000Cr	后轮驱动
Maserati	2010 GranTurismo S	B	491	120,000Cr	后轮驱动
	2008 MC12 Versione Corsa	R1	974	1,800,000Cr	后轮驱动
Mazda	2004 RX-8 Mazdaspeed	C	363	20,000Cr	后轮驱动
	1997 RX-7 FD	B	445	18,000Cr	后轮驱动
	1994 MX-5 Miata	D	216	7,000Cr	后轮驱动
McLaren	2011 MP4-12C	S	697	220,000Cr	后轮驱动
	1997 F1 GT	R3	739	4,000,000Cr	后轮驱动
Mercedes-Benz	2012 C63 AMG Black Series	A	599	195,000Cr	后轮驱动
	2012 S65 AMG	A	552	215,000Cr	后轮驱动
	2009 ML 63 AMG	B	413	80,000Cr	四轮驱动
	2009 SL65 AMG Black	A	563	280,000Cr	后轮驱动
Mini	2011 Cooper S	C	342	24,000Cr	前轮驱动
	1965 Cooper S	E	171	20,000Cr	前轮驱动
Mitsubishi	2008 Lancer Evolution X GSR	B	437	29,000Cr	四轮驱动
	1999 Lancer Evolution VI GSR	B	423	12,000Cr	四轮驱动
Nissan	2012 GT-R Black Edition	S	662	120,000Cr	四轮驱动
	2002 Skyline GT-R V-Spec II	B	461	52,000Cr	四轮驱动
	2000 Silvia spec-R	C	395	16,000Cr	后轮驱动
	1993 240SX SE	D	227	7,000Cr	后轮驱动，DLC车辆
	1971 Skyline 2000GT-R	D	207	28,000Cr	后轮驱动
	1969 Fairlady Z 432	D	201	12,000Cr	后轮驱动
Noble	2010 M600	R3	766	320,000Cr	后轮驱动
Pagani	2011 Zonda R	R1	961	1,700,000Cr	后轮驱动
Peugeot	1984 205 Turbo 16	C	333	120,000Cr	四轮驱动
Pontiac	1977 Firebird Trans Am	D	214	220,000Cr	后轮驱动
	1969 GTO Judge	D	295	44,000Cr	后轮驱动
Radical	2011 SR8 RX	R1	948	300,000Cr	后轮驱动
RUF	2011 RGT-8	S	654	320,000Cr	后轮驱动
	1987 CTR Yellowbird	S	563	280,000Cr	后轮驱动
Saleen	2004 S7	R3	754	320,000Cr	后轮驱动
Scion	2013 FR-S	C	375	24,000Cr	后轮驱动
Shelby	2012 1000	S	643	200,000Cr	后轮驱动
	1965 Cobra 427 S/C	A	519	1,500,000Cr	后轮驱动

卖场

这一部分功能等于是DLC下载界面，里面有详细的分类，包括了DLC汽车，能够一次性得到所有DLC使用权的季票，用于替代Cr购买车辆或购买藏宝图的代币，人气增幅时间和直接购买藏宝图。因为这一部分的内容全部需要使用MSP来获得，只建议打算进一步享受游戏内容或想要靠现实世界中的资金来加速游戏过程的玩家前来光顾。几个选项当中，DLC车辆需要在花费MSP购买后才能够在游戏中使用，单独购买DLC或购买季票都可以，而代币则拥有购买优惠，一枚代币价值80MSP，而一次性购买5枚会送一枚，10枚送3枚，最高为购买75枚，送45枚。代币可以代替Cr用于购买车辆，又或者用于人气增幅时间和藏宝图，其中人气增幅分为三种，分别是持续30分钟、60分钟和120分钟，第三种最实惠，不过需要3枚代币。藏宝图是一次性消费，需要5枚代表，购买后可以立刻在地图上标出所有折扣标记，而且会在宝藏传闻出现时立刻在传闻区域中标出宝物车辆所在之处，对于玩家快速收集颇有帮助，但价值不菲。



汽车俱乐部

另一个需要使用到XBOX Live的功能，玩家可以在汽车俱乐部中自己创建一个俱乐部，或是加入其它玩家组成的俱乐部中。创建俱乐部很简单，设定一个最多20个字符长度的名称和一个最多4个字符的代号就可以创建出一个俱乐部，之后只要邀请自己的好友加入俱乐部，就可以一起进行比赛，又或者挑战其他俱乐部的玩家了。在俱乐部当中最重要的功能是分享车辆，玩家可以将自己的车辆分享到俱乐部的车库中，供其他俱乐部成员借用，通过这个方式，就算是刚刚进入游戏的玩家可以通过借用其他成员的车辆体验一下使用高档跑车的感觉。



厂商名称	车辆名称	评级	性能指数	价格	备注
SSC	2007 Ultimate Aero	R2	846	1,000,000Cr	后轮驱动
Subaru	2011 WRX STi	B	434	32,000Cr	四轮驱动
	1998 Impreza 22B STi	B	424	35,000Cr	四轮驱动
Toyota	1998 Supra RZ	B	464	28,000Cr	后轮驱动
	1985 Sprinter Trueno GT Apex	D	273	6,000Cr	后轮驱动
TVR	2005 Sagaris	A	583	56,000Cr	后轮驱动
Ultima	2012 GTR	R2	865	110,000Cr	后轮驱动
Viper	2013 Viper GTS	S	681	95,000Cr	后轮驱动
	2010 Viper SRT10 ACR-X	R3	800	110,000Cr	后轮驱动
Volkswagen	2011 Scirrocco R	B	440	45,000Cr	前轮驱动
	1995 Corrado VR6	D	282	6,000Cr	前轮驱动
	1992 Golf Gti 16v Mk2	D	207	6,000Cr	前轮驱动
	1984 Rabbit GTI	E	192	5,000Cr	前轮驱动
	1967 Beetle	E	137	15,000Cr	后轮驱动

赛车中心



集合了排行榜和排位赛事功能，玩家在赛车中心可以选择劲敌赛，这里会提供各种赛事中成绩与玩家相仿但相对较好的对手成绩让玩家去挑战，如果玩家能够突破自我创造出更好的成绩，就可以拿到额外的奖金。而排行榜则是用于查看玩家在好友还有全球玩家中的成绩排名，里面会有各种项目细分，不同项目的成绩排名各自独立，比较打击人的是，哪怕你在好友中算得上成绩拔尖，只要放到全球排行榜中基本上就看不到影子了，而如果你仍然发现自己名列前茅，那应该就算得上跻身顶级高手行列了。

难度与奖励百分比

本作的难度可以直接调整，但实际上会涉及到好几个功能，是否开启这些功能不但会影响到游戏难度，也会影响到玩家的比赛奖金奖励百分比。难度越高，奖励百分比也就越高，玩家在完成各种赛事时的结算画面中会看到当次比赛奖励的 Cr 数额，这个数字会在最终结算时按照玩家本身的奖励百分比提高奖励的幅度。下面会列出难度选项中的功能对于奖励百分比的影响，玩家可以按照自己的实际水平来选择是否开启这些功能来降低游戏的难度。注意，某些辅助功能虽然可以让玩家的驾驶过程变得更加顺利，但却不利于应用各种驾驶技术，不恰当地开启或关闭某些功能可能会让玩家感觉游戏过程更加艰难，所以最好充分地了解每一个功能会带来的影响后再决定是否开启或关闭，又或者直接使用第一项游戏难度调整来使用预设的方案调整。

难度调整项目一览

1. 游戏难度：整体调整游戏难度的项目，分为容易、普通、困难、进阶和专家五个等级，每提升一个等级都会大幅提高奖励百分比，在专家难度下可以把奖励百分比提高到 140%。

2. 刹车：调整刹车系统，分为辅助、ABS 开启和 ABS 关闭三个选项，其中辅助会在玩家过弯时自动减速，使得玩家就算用自动挡光按着油门也可以顺利过弯。如果只是开启 ABS，那玩家仍然需要自行减速过弯，但 ABS 系统会防止锁死情况，而且如果关闭 ABS，玩家在过急弯时将会遭遇到重大的挑战，不过可以将奖励百分比提高 30%。

3. 转向：调整玩家转向时的精准度，分为辅助、一般转向和拟真转向，辅助状态下玩家只需要把方向移动到大概差不多的位置就会自动对齐赛道行驶，而在一般转向中需要自己手动对齐，不过系统会削弱一些物理效果来令这个过程变得更容易，而拟真转向正如名字所说，不会为玩家提供任何帮助，玩家将会体会到真实驾驶中转向的困难之处。

4. 循迹控制系统：只有开启与关闭两个选项，开启时可以让车辆的操控性上升，但是会以降低马力作为代价，而关闭后效果则相反。

5. 排档系统：分为自排、手排和手排（含离合器）三种，对于没有驾驶经验或不讲求真实性的玩家来说自排最方便，但如果想要驾驭高级的跑车或者在赛道上取得好成就，手排是必须要学会用的。

6. 驾驶路线：调整玩家在开启 GPS 引路系统时的提示详细程度，完整选项会让 GPS 在道路上显示通往目的地的绿色箭头，而第二项是只显示刹车建议，则是会在玩家需要减速过弯时才出现提示，第三项关闭则是完全放弃 GPS 指路功能。鉴于游戏中漫游状态下小地图的可视范围太有限，所以不建议在一般驾驶状态中关闭这项功能，但在赛道是封闭的比赛项目中则可以考虑关闭来提高赛后得到的 Cr 奖励。

7. 外观损耗：只有开启和关闭两项，会影响车辆碰撞后是否会出现外观损毁。但因为本作当中车辆外观损毁并不会对实际驾驶中的性能造成绝对性的影响，所以这个选项甚至不会影响到奖励百分比，是开还是关取决于玩家的喜好。

8. 倒转：在行驶中按下 Y 键可以开启倒转功能，把时间轴倒退，让车辆回到几秒前的状态，如果对倒转后的状态不满意，可以继续倒转。这项功能可以帮助新手玩家在比赛中重新处理那些不够漂亮的过弯动作，如果是老手，可以考虑关闭。

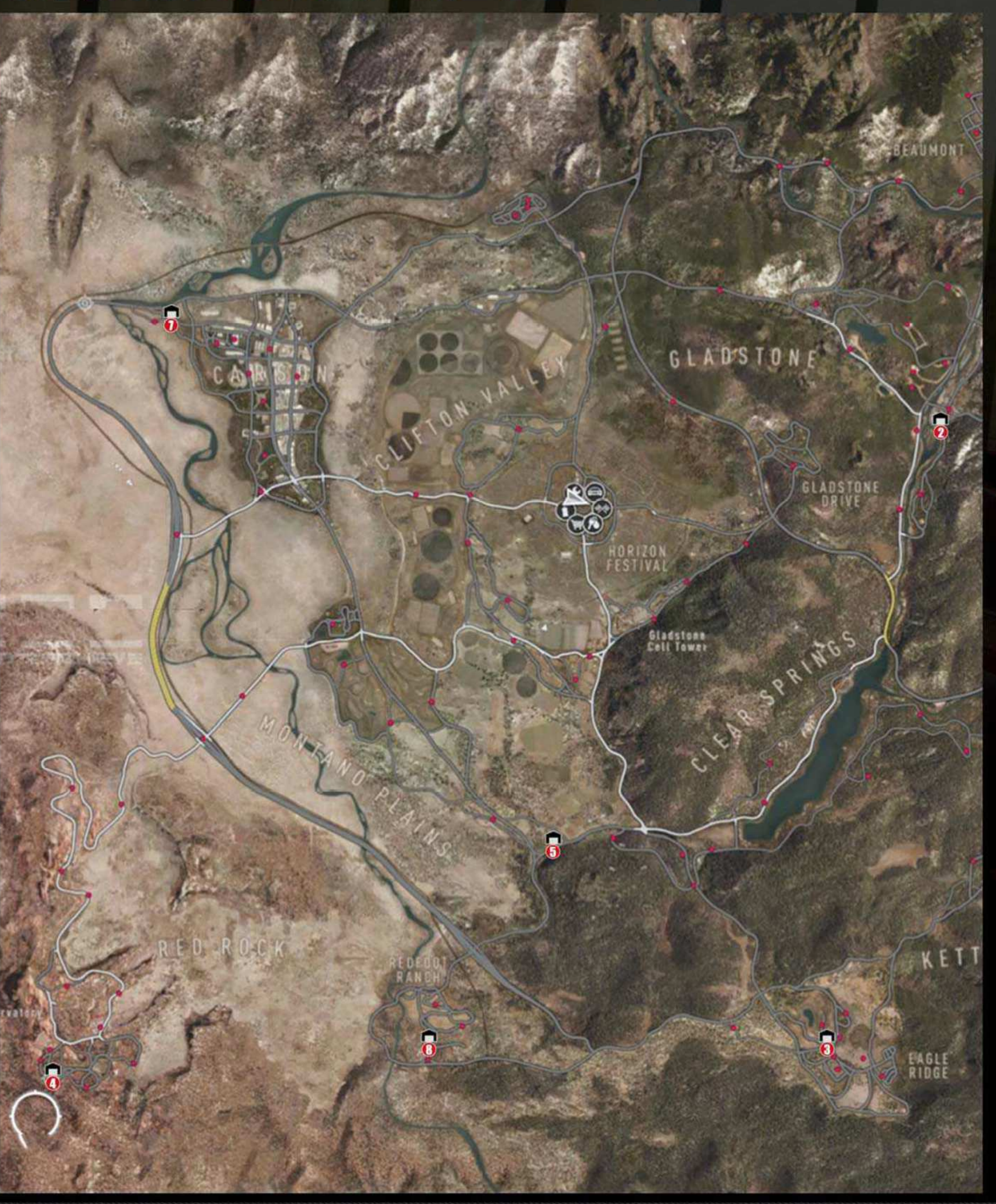
9. 对手难度：调整游戏中比赛对手的 AI 强度，有容易、普通、困难和疯狂四个选项，决定了比赛对手的技术高低，游戏默认的对手难度是困难，喜欢挑战自我的老手玩家可以选择疯狂来增强比赛的对抗性。

折扣标志与宝藏

本作的收集要素并不是特别多，而且玩家基本上都可以在进行其他游戏内容时顺便完成，折扣标志算是其中之一，这是一种红色的宣传版，上面印有“Upgrade”单词和车库管理者达克的模样，驱车撞上这些折扣标志就算是收集完成。每撞碎一个折扣标志，玩家都可以获得 1% 的升级优惠折扣，而在游戏中共有 100 个折扣标志，只要玩家将它们都撞碎，就可以免费对车辆进行升级改造了。不过在游戏中有某些折扣标志藏得比较隐蔽，玩家需要多去一些死路和房屋中的小道中探索才能够找全。有时候玩家可能会错过了某个折扣标志，不过只要是玩家见过的标志牌就会以红点显示在地图上，而在被玩家收集后则会变为灰点，方便玩家辨认和补遗。

相比起来，宝藏就要复杂一些，玩家需要在收听广播时听到主持人提起某个废弃的谷仓中藏着一些经典的老车，然后前往传闻所指的区域，在这个区域中会暗藏着一辆经典的老车，玩家找到后车子会被送去达克车库维修翻新，过一段时间后，玩家就可以领取到被修好的车辆。游戏中一共有九台这样的宝藏车，被成为车库宝贝，分别藏在地图的九个隐秘的谷仓中，不过，不幸的是，玩家只有耐心收听电台才能够有机会得到宝藏的情报，如果没有事先得到情报，就算玩家到达了指定的地点，藏有宝藏车的谷仓也是不会开放的，所以玩家一定要养成收听广播的好习惯，而且千万不要关闭 DJ 声音。本攻略附带的地图上会标出折扣标记和宝藏车辆所在的谷仓，方便各位玩家收集。

折扣标志地图位置一览


BEAUMONT
GLADSTONE
CARSON
CLIFTON VALLEY
GLADSTONE DRIVE
HORIZON FESTIVAL
Gladstone Cell Tower
CLEAR SPRINGS
MONTANO PLAINS
RED ROCK
REDFOOT RANCH
KETT
EAGLE RIDGE
1
2
3
4
5
7
8

多人游戏简介

本作的多人游戏模式较为丰富，除了常见的环道赛和定点赛，还有如感染者和皇位争霸等有趣的模式，下面让我们来看看多人游戏各个选项的内容。

选项详解

在派对大厅中，共有六个游戏选项，下面将一一解释它们的功能。

寻找游戏

就是一般网战中常见的快速配对功能，不过本选项并不是让玩家挑选某一个模式后再快速配对，而是分成了五大类。“Beginners”是给初学者专用的类型，玩家只会在里面碰到刚刚接触本作的玩家，适合新手上路。“Social Racing”是进阶模式，这种类型中，玩家的游戏难度必须和其他玩家一致，对于还不熟悉手动挡的玩家来说，这一个类型的比赛可能会有点困难。“Veteran Racing”是老手向的类型，玩家在这个模式可以更为自由地设定难度和是否套用升级，并且不会强制其他玩家作出相同选择，但关闭辅助越多的玩家自然收益越高，适合想要自我挑战的玩家。“Pure Skill”是极度核心向的模式，这个模式中一切都是随机的，包括玩家所使用的车辆和赛道，而且不能套用升级，玩家之间只能用技术决一胜负。“Playground”是娱乐类型，这里会专门为玩家配对三种冲撞型的游戏赛事，让玩腻了正规赛事的玩家可以放松一下心情。



寻找自订游戏

这个选项就是真正的快速配对功能，玩家不再是按照类型，而是按照比赛模式来选择。游戏共有7个模式，分别是“环道赛”，“定点赛”，“街头竞赛”，“感染者”，“猫捉老鼠”，“皇位争霸”和“漫游”。寻找自订游戏比起寻找游戏更有针对性，但也因为寻找的游戏模式是单一的，进入游戏的速度肯定会有所下降。

建立自订游戏

就是俗称的“开房间”，玩家可以创建属于自己的游戏大厅，选择游戏模式和难度，还有各种限制等等，创建出完全属于自己的比赛规则后，就可以等待其他玩家加入或邀请好友来比赛了。

难度

其内容和单机模式中的难度选项差不多，但没有倒转和对手难度两个选项，因为这都是单机才有的功能。如果玩家感到自己经常搜不到人，有时候可能就是因为所选择的难度与其他玩家有较大差异，可以在这个选项中适当修改。

邀请好友

正如选项名称，能够邀请XBOX Live上的好友与玩家一同进行游戏。

邀请俱乐部成员

和邀请好友类似，只不过邀请的对象变成了俱乐部成员。

成就攻略

成就综述

本作的成就难度非常低，惟一困扰玩家的恐怕只有多人模式的联机人数，解决办法无非是找朋友一起刷。游戏的单机部分成就数量不少，但只要玩家完成游戏中的所有赛事和炫技挑战，收集所有折扣标志和宝藏车辆，基本上单机成就也快拿全了，惟一的障碍可能是"May The Forza Be With You（愿 Forza 与你同在）"，这个成就需要玩家继承《极限竞速 3》或《极限竞速 4》的存档，如果玩家没有这两款作品，那就拿不到了，不过这个存档的要求很低，玩家借来一盘《极限竞速 3》或《极限竞速 4》，进入游戏并产生一个存档后就可以立刻继承到本作当中。至于在线成就，只要玩家能找到人一起刷，难度简直等于零，因为这些成就只需要玩家完成比赛，甚至不需要赢。

成就数量	50 个（1000 点）
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	155 点（12 个成就）
全成就所需时间	30 小时以上
最少通关次数	1
有无会错过的成就秘技	有
有无不影响成就获得的秘技	无
难度是否影响成绩获得	是
特殊要求	无

成就详解

欢迎来到地平线嘉年华 10点
成就说明 完成游戏初期的两场赛车，并观看随后的剧情。
取得方法 剧情成就。

风中绮缘 15点
成就说明 在赛车中心买一辆车。
取得方法 游戏中主要花钱的地方是改装车辆，买车的支出并不算高，如果玩家打算靠任务奖励的车辆凑合着打完流程（其实不太可能），那么稍微花一两万点 Cr 买台普通的车子也同样可以拿下成就。

冲过终点线 10点
成就说明 完成第一场赛事。
取得方法 进行第一场比赛即可。

叫我第一名 20点
成就说明 赢得一场赛事的第一名。
取得方法 赢下一场比赛即可。

滑不溜丢 10点
成就说明 赢得一场混合平面道路赛或越野赛的第一名。
取得方法 游戏中有这类路面条件的比赛很多，赢下一场即可。

警告！对歧管有害！ 15点
成就说明 赢得十场街头竞赛的第一名。
取得方法 街头竞赛需要在遇到明星车手 Ali，并且和他比赛过一次，赢得第一名后才会解锁。之后玩家只需要赢得地图上出现的各种街头竞赛的第一名，这个成就会自然解开。



领先！ 15点
成就说明 赢得十场嘉年华赛事的第一名。
取得方法 嘉年华赛事是发展游戏剧情所必须要赢得的赛事，这个成就会自然获得。

胜败交锋 20点
成就说明 赢得十场与嘉年华车手的私人比赛的第一名。
取得方法 进行私人比赛的方法是遇到嘉年华车手后保持速度紧跟着他们，过一段时间就会出现下战书提示，按下 X 键进行比赛后赢过对手即可。因为这种赛事不限制改装和赛车的评级，为了保证胜利，用 R1 级跑车去挑战 D 级小轿车虽然有点贱，却是最保险的做法。

违法煞星 10点
成就说明 高速通过五个测速照相机和五个测速区间。
取得方法 先算好测速照相机的位置，然后用高评级的跑车踩足油门冲过去即可。测速区间要麻烦点，毕竟要开一段路，除了要保证自己的车足够快外，还要熟悉一下路段，如果实在嫌麻烦，简单难度的操作配上 R1 级跑车足以搞定所有问题。



胜利怪客 20点
成就说明 赢得十场与劲敌的赛事中的第一名。
取得方法 这个成就比较麻烦，玩家需要和其他玩家的驾驶记录所生成的影子车比赛并获得胜利，也就是打败对方的最好成绩，这可不简单。不过有个取巧的办法，就是进入劲敌列表中选择成绩最差的那一个去挑战，可以降低不少难度。

我来故我在 10点
成就说明 拜访过中心区域的六个重要设施。
取得方法 来到地平线嘉年华后迅速绕中心区域一圈，靠近每个重要设施并进入其界面一次就可以拿下。

彩绘奖 10点
成就说明 为自己的车子涂装新的外观。
取得方法 前去"彩绘涂装商店"，帮车子换个颜色就搞定了。

玩"美"手段 10点
成就说明 在虚拟商店卖出一套你制作的涂装。
取得方法 如果玩家制作的涂装不够有特色，这个成就并不好拿，但只要拜托自己的朋友买一下就可以搞定。

愿 Forza 与你同在 10点
成就说明 继承《极限竞速 3》或《极限竞速 4》的存档并领取奖励。
取得方法 条件已经写得很清楚了，不过这里要再提示一下，继承存档后，玩家要先完成入场任务获得黄色的手带，然后就会收到获得奖励的提示信息，前往车库并更换为奖励的车子就可以取得成就，但千万不要选拒绝奖励，不然就拿不到成就了。当然，这个问题可以通过开一个新档解决。

值得期待 10点
成就说明 人气等级达到第 200 名。
取得方法 参考"震古烁今"。

精彩可期 15点
成就说明 人气等级达到第 100 名。
取得方法 参考"震古烁今"。

人人称道 20点
成就说明 人气等级达到第 50 名。
取得方法 参考"震古烁今"。

杀手级技术 25点
成就说明 人气等级达到第 10 名。
取得方法 参考"震古烁今"。

震古烁今 30点
成就说明 人气等级达到第 1 名。
取得方法 靠着在游戏中展现各种特技，玩家可以累积人气，每蓄满一次槽就升一级，具体的累积方法请参考攻略中的"人气等级"部分。

增长见识 20点
成就说明 获得黄手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

初试啼声 25点
成就说明 获得绿手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

出人意料 30点
成就说明 获得蓝手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

命中注定得到你 35点
成就说明 获得粉红手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

就像现榨的新鲜果汁 40点
成就说明 获得橙手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

紫色奇迹 45点
成就说明 获得紫手带。
取得方法 剧情成就，参考"小卒金闪闪"。

小卒金闪闪 50点
成就说明 获得金手带。
取得方法 剧情成就，随着玩家击败各个明星车手，手带的等级也就会随之上升，成就也就会随之取得。

达瑞斯是谁? 100点
成就说明 获得金手带。
取得方法 剧情成就，击败最后一位明星车手达瑞斯后获得。

硬派风格 10点
成就说明 在困难难度下赢得一场比赛。
取得方法 这个成就是惟一一个限定难度的，但玩家可以取巧用不限制车辆评级的私人比赛搞定，困难难度下R1级跑车碾压D级小跑车还是无压力的。

搞定 30点
成就说明 赢得所有嘉年华赛事第一名。
取得方法 参考"手到擒来"。

超世纪车手 30点
成就说明 赢得所有街头竞赛第一名。
取得方法 参考"手到擒来"。

展示高手 20点
成就说明 赢得所有展示活动第一名。
取得方法 参考"手到擒来"。

车神 10点
成就说明 赢得所有明星对决赛第一名。
取得方法 参考"手到擒来"。



手到擒来 30点
成就说明 赢得所有嘉年华赛事、街头竞赛、展示活动和明星对决赛第一名。
取得方法 虽然后期的比赛会有一些难度，但只要玩家买最好的车，花足够多的Cr进行改装，加上多多练习和使用简单难度，哪怕是赛车游戏新手还是可以较为轻松地拿下这个成就的。

任务侠 25点
成就说明 完成所有哨站的炫技挑战。
取得方法 哨站的炫技内容比较简短，但因为限制了车型和时间，所以一些飚速炫技和车技炫技需要多多练习才可以通过，但总体来说，难度都不算特别高，而且重试起来也很方便。

啧啧赞叹 10点
成就说明 完成五个赞助商挑战。
取得方法 参考"销售一空"。

销售一空 20点
成就说明 完成二十个赞助商挑战。
取得方法 为了提高人气等级，玩家必须大量使用特技，而只要用了相应的特技就会累积挑战的完成数，所以等玩家拿下人气第一名时，这个成就早就自然解了。

天生如此 5点
成就说明 找到第一台宝藏车辆。
取得方法 只要玩家保持收听广播，第一台宝藏车的传闻很快就会出现，立刻参考本攻略中的地图把它找出来吧，成就在找到宝藏车辆的瞬间就会解开。

我买最便宜 10点
成就说明 收集10个折扣标志。
取得方法 参考"黑色星期五"。

黑色星期五 20点
成就说明 收集10个折扣标志。
取得方法 所有的折扣标志已经在攻略附带地图上列出，请参考收集。

自己玩到底 25点
成就说明 探索过游戏地图上的所有道路。
取得方法 地图上以探索过的道路会标记上不同的颜色，所以玩家只需要保证地图上每一个角落都变成已探索的颜色即可。

还是嫩脚 10点
成就说明 在多人模式完成十场比赛。
取得方法 参考"初露锋芒"。

初露锋芒 20点
成就说明 在多人模式完成二十五场比赛。
取得方法 最快能够完成二十五场比赛的方法是选择环道赛、定点赛或街头竞赛，同时也只有这三种比赛被算进这个成就当中。选择其中一种比赛，把圈数设定为1，迅速开一圈就可以完成比赛，如此重复二十五次即可。无论是快速配对还是私人派对比赛都可以解开本成就。

游乐场精选游戏 5点
成就说明 各完成一次感染、皇位争霸和追逐赛。
取得方法 参考"有得必有失"。

有得必有失 20点
成就说明 各完成三次感染、皇位争霸和追逐赛。
取得方法 同样是和朋友进行私人派对比赛比较快捷，把所有影响比赛持续时间的数值都调到最小然后进行游戏，每个模式各玩三次就可以搞定。

漫游俱乐部 20点
成就说明 在多人模式中完成十个漫游挑战。
取得方法 在漫游模式中，玩家可以按下Start键接受各种挑战任务，完成10个本成就会立刻解开。



升级啦! 5点
成就说明 在多人模式中升到五级。
取得方法 参考"XP与我"。

XP与我 10点
成就说明 在多人模式中升到二十五级。
取得方法 本作网战中的升级速度并不慢，不过如果要用最快速度搞定，推荐用传染者模式，这个模式结束得很快，而且只要玩家保持在前三名，可以获得6000点以上的XP，而升到25级需要260,000点XP。当然，考虑到玩家还要完成其他网战成就，等玩家需要专心解这个成就时，等级应该已经不低了，如果不是特别赶时间，倒不如尽情享受网战然后等这个成就自然解开。

天啊 5点
成就说明 在多人模式中升级后获得一辆车。
取得方法 参考"一点也没错，珍妮"。

杰克，这真是太神奇了! 10点
成就说明 在多人模式中升级后获得三辆车。
取得方法 参考"一点也没错，珍妮"。

一点也没错，珍妮 20点
成就说明 在多人模式中升级后获得五辆车。
取得方法 在网战当中，玩家每升一级，就有机会进行抽奖，奖品既可能是车，也可能是Cr，而如果玩家升到25级就没办法再抽奖了，从这一点看来，要拿下这个成就需要一点运气。不过，抽中车子和Cr的概率基本上是一半一半，所以一般来说只要脸不是太黑，拿到这个成就是迟早的事。

新赛季！成长的路上有你陪伴！

文 Andriy47 编 一刀 美编 一刀

众所周知，足球是全球最具影响力的体育运动，也被称为当今世界的第一运动。现如今足球运动已成为球迷们生活中不可缺少的组成部分。据不完全统计，现在世界上经常参加比赛的球队约80万支，登记注册的运动员约4000万人，其中职业运动员约10万人，这个数字依旧在不断增加。在庞大的球迷群体中，也有不少游戏迷。在他们看来，将自己的足球理念贯彻于游戏中是一件非常棒的事情。EA推出的“《FIFA》系列”满足了球迷玩家的愿望。于是，每年的金秋时节，都成为球迷丰收的节日。在2012年的这个时候，《FIFA 13》在前作基础上精心雕琢而成，这也让其距离模拟真实足球的目标又近了一步。

EA SPORTS

FIFA 13

FIFA 13	EA	体育
多机种 FIFA 13		美版
2012年9月25日	多人在线	59.99美元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

关于FIFA

FIFA是国际足球联合会（简称国际足联）的缩写，全称是法语：Fédération Internationale de Football Association。

国际足联的主要职能是组织世界杯足球赛、世界青年足球锦标赛和奥运会足球赛等国家级重量级赛事，而国际足联通过这些有影响力的比赛拥有了庞大的观众群体，并通过门票、电视转播权、授权、赞助和参赛报名费等渠道获得了巨额经济收益。

“《FIFA》系列”游戏正是通过国际足联官方授权而得名，从1994年首作面世以来正统续作已经推出了13款，再加上世界杯、欧洲杯等应景作品，系列家族可谓枝繁叶茂。

由于获得了官方授权，游戏中各种联赛、国家队、球员的容貌等都是来源于现实，甚至比赛中的规则都是



由国际足球理事会负责制定和修改的，所以在同类游戏中，“《FIFA》系列”在模拟现实这方面傲视群雄，这也让EA每年都能赚个盘满钵满。

具体到《FIFA 13》，本作收录了500多家授权俱乐部和超过1万5千名的授权球员，联赛则囊括了欧洲五大最高级别联赛和相关低级别联赛，而世界其他地区的很多职业联赛也收入其中。国家队方面，游戏包含了当今世界的所有强队，还有一些不起眼的小国球队也收入其中，包括像玻利维亚、委内瑞拉、印度国家队等等（遗憾的是，中国队并不在其中）。

基本操作及设置项目详解

FIFA 13 注意：本攻略行文中的键位是以Alternative操作模式为准

CHECK 1-1 操作模式&基本操作列表

玩家首次进入游戏时，便有三种操作模式可以选择——Classic、Alternate、Two Buttom。Classic和Alternate仅仅是射门和传球，抢断和传球的键位互换。Two Buttom模式玩家只需要利用方向配合传球和射门还有加速键便能进行游戏。如果以上三种操作模式玩家都不习惯，还可以选择Configure My Own（自定义），射门传球等按键均可自己设定。我们先来了解一下基本操作：

进攻基本操作

操作	效果
LS	控制球员移动
RS	大步趟球
A	短传/头球
B	大脚长传/头球
X	射门/头球射门
Y	直塞球
RT	踩球停球/配合LS为加速
RB按住	接球队员假停球真漏球
LT	低速带球/花式动作准备
LB	超低速带球/按住为面向对方球门停球

防守基本操作

操作	效果
LB	自动切换防守队员
RS	手动切换防守队员
X	抢球/身体对抗/大脚解围
B	铲球
A按住	自动跟球防守
RB按住	呼叫队友围抢
LT按住+LS	面向对手跟防
LT+RT+LS	加速面向对手跟防

※此表是以Alternative操作为准，此模式下基本键位较接近“《PES》系列”的默认操作，建议尝鲜的“实况饭”选择这种操作模式。

CHECK 1-2 操作设置逐项详解

《FIFA 13》中，操作的模式不仅仅局限在选择，玩家可以自定义操作中的很多细节，一款足球游戏毕竟是一个人控制十一个人，传球射门跑位等等在不同程度上需要依赖电脑辅助，调节哪个细节的电脑辅助或者更改防守模式都可以在操作设置中进行，在主菜单CUSTOMISE FIFA下的XBOX 360 CONTROLLER选项中可以进行更改。

Auto Switching（自动换人）：在防守时按LB进行防守队员的切换辅助，开启自动换人系统会自动切换我方离球最近的防守队员，不过有时候会因为对方多脚传球而切换过于频繁，导致玩家防守时手忙脚乱，所以建议该选项设置成Air Balls，即争高球时自动切换，对于落点的判断，电脑辅助还是非常准确的。

Auto Switching Move Assistance（球员自动向球的方向移动）：这个是电脑自动将本方球员跑向离对方控球球员或者运行中的皮球。这个移动辅助是在防守或二分之一几率得球的时候辅助，如果玩家是第一次接触足球游戏，将其打开还是很有作用的，如果是足球游戏老玩家，关闭这个选项可以避免防守中的冒失失位情况。

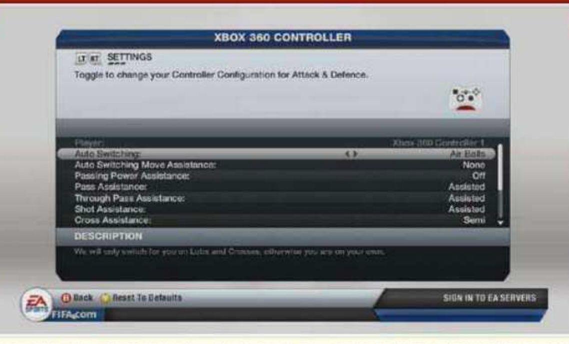
Passing Power Assistance（传球力量辅助）：传球力量辅助开启的话那么玩家只用使用方向键配合传球键，电脑便会根据玩家选择的接球者的距离帮您选择力度，这样以来传球的套路变得很固定。关闭此选项才能根据蓄力传出不同效果的球，进攻套路也显得多样化。

Pass Assistance（传球方位辅助）：这个最好选择Semi，就是半自动，开启Auto的话对传球的提前量有非常高的要求，一般不是很容易驾驭，半自动能避免一些不必要的失误，也能传出效果不错的传球。

Through Pass Assistance（直塞球辅助）：一般选择全自动的话会电脑会帮你调整直塞的方向，不用调整，根据传球力量便能很快出球。如果选择全手动，直塞球有的时候需要给一个提前量，并且要精准的配合LS出球，这样可以传出效果理想的传球。毕竟直塞比普通传球使用次数少很多，用全手动不会有很大影响。如果选择手动，那么瞄着空旷的位置出球效果会更好，如果选择自动，那么瞄准接球者的跑动方向则会更理想。



Shot Assistance（射门辅助）：如果选择全自动，会发现射中门柱和横梁的几率明显提升，毕竟全自动的射门路线相对固定，不推荐。而选择全手动的话，射门会变得非常困难，就算单刀都会可能控制不好，所以用半自动最合适。当然了，如果你对自己手动操作射门很有把握，全手动也无妨。



Cross Assistance（传中球辅助）：其实和射门一样的道理，因为传中球一般都是下底传中，所以如果全手动有些时候会误操作，直接一脚飞上看台，自动又缺乏创意，半自动最合适。

Lob Pass Assistance（长传球辅助）：长传默认为半自动，在反击的时候会用得比较多，《FIFA 13》中比赛节奏非常的快，防守反击是一种很实用的打法，如果用全手动的话可以在反击的时候传出很多在自动和半自动下都无法实现的好球。因此，在多加练习之后，推荐大家使用全手动。

Save Assistance（门将辅助）：这个是守门员控制的辅助，主要是对第一视角控制守门员时候的辅助，开启辅助用右摇杆就能完成各种扑球动作，一般情况下都默认。

Analog Sprint（线性加速）：这个默认是关闭的，即用RT便是球员加速。开启之后，玩家可以利用RT键按力度的强弱控制球员究竟是小碎步还是大步趟球，在游戏中作用非常大，变速启动可以增加突破时的效率，非常真实。因此，建议开启。

Defending（防守控制）：默认的是Tactical Defending（TD）。Legacy Defending（LD）防守方式上手虽然较为容易，但游戏中并不鼓励这种防守方式，在线上季赛模式中只能使用TD。如果追求真实感，请选择TD；如果对足球有很深的了解，也请选择TD；如果希望控制比赛，那么更是应该选择TD。需要注意的是，在TD模式下，玩家单纯只控制一个防守队员是不够的，你需要不停的在几个防守队员之间切换，确保防守阵线统一。关于防守，后文有专门讨论，这里暂不赘述。

进阶操作解析及新系统简介

EA SPORTS FIFA 13

如果只是了解了游戏的基本操作和设置，想要在赛场上有所作为还远远不够，《FIFA》系列发展到现在，已经拥有了复杂的操作体系，下面这个章节我们将详细了解这些进阶操作的内容。

TIPS：在游戏的Practice Arena（训练场模式）中，玩家选择球员和门将进行一对一的单挑，也可以一个人带着球练习各种各样的花式动作和射门。

CHECK 2-1 进阶操作列表及要点讲解

操作	效果
LB+X	吊射
RB+X	推射
X或B按住后按A	假射（传）
LB+Y	过顶长传
RB+B	低空长传
LB+B	快速出脚长传
B×2	低弧度下底传中
B×3	贴地下底传中
LT+RT+LS	横向带球移动
RB+A	花式短传
按住RT	球员停球后护球
RT+RS	花式技术动作

在初步了解游戏的基本操作后，玩家可以通过使用组合键使出一些复杂的技战术。传球方面LB+Y的过顶长传在反击中使用的次数会比较多，效果也比较好，在以多打少的时候更是能够迅速击穿对方防线。RB+B的低空长传可以在前面并无太多防守队员的时候酌情使用，效果没有普通长传理想。下底传中一般按下B键稍微蓄力的效果是最好的，如果是在快速奔跑途中，抢点队员与传球队员距离较近，可以通过连点三下B快速地滚球传中。而RB+A的花式短传实用性几乎为零，在后场使用还容易失误，建议不要轻易使用。

在带球方面，LB+LS的操作与LT+LS的配合使用虽然降低带球速度，但是持球队员身体离球更近，方便衔接下一个技术动作，而在变向和横向移动的时候，LT+RT+LS比较好用，建议在对方禁区前沿经常使用。



射门方面，吊射和推射在特定情况下使用才会获得比较好的效果。比方说吊射，在对方守门员出击到大禁区附近才推荐使用吊射，而且力量稍把握不好便不是被门将没收便是高出横梁；而推射一般在大禁区内斜四十五度角推射会比较好，推射虽然增加了射门的角度，但是牺牲了射门的力量，所以距离大门如果稍远还是用普通射门会比较好。

CHECK 2-2 花式动作一览表及注意事项


■"布兰科跳"对身为拉美人的桑切斯来说易如反掌。

游戏提供了丰富的花式动作，但有一些颠球状态下的花式动作虽然花哨，但是操作复杂而实用性为零，这里就不再赘述了。另外，一些五星动作只有限定有五星带球技能的球员才能使出，而且有的操作不同水平的球员做出的效果会不一样，所以花式动作种类划分非常细。就效果来说大部分花式动作在比赛中实用性较低，只有偶尔使用才可能取得不错的效果。特别是一些LT+RS的组合动作，不太好掌握，相比之下，LT+RT+LS的踩球拉球的假动作简单实用，按住LT+RT配合左摇杆就能使出效果不同的动作，而且这些动作破绽较小，与其他技术动作的衔接也较为方便，最重要的是，LT+RT的技术动作没有星级带球限定，任何球员都可以做出动作，只是根据带球能力的不同，会有不同的效果，所以笔者极力推荐多使用这种技术动作。

操作（表中的操作均以→为球员面向的方向）	效果	实用度
(站立状态下) LT+RB 连点	颠球	☆
(站立状态下) LT+RS 绕 45 度	单车虚晃	★★☆
(站立状态下) LT+RS 轻拨↑或↓	上身虚晃	★★☆
(站立状态下) LT+RS ←	来回拉球	★★★☆
LT+ 按住 RS ↑或↓	横向拨球	★☆
LT+RS →←	后脚跟磕球加速	★★
LT+RS →→→	挑球过人	★★
LT+RS 绕 270 度	马赛回转	★★★☆
LT+RS ←→→	后脚跟挑球	★★☆
LT+RS 轻拨←蓄力→轻拨→	复杂后脚跟挑球	★☆
(带球中) LT+RS ↖↖ 或↙↙	在高速带球过程中后脚跟磕球变向	★★★☆
(站立状态下) LT+RS ↖↖ 或 ↙↙	内脚领球转身	★★★★
(站立状态下) LT+ 按下 RS	布兰科跳，双脚夹球向前跳	★☆
LT+RS ↓↙←↖↑	牛尾巴	★★☆
(带球中) LT+RS 先←↙↓再↓↙←↖↑	拨球变向	★★☆
(站立状态下) LT+RS 按住↑（或↓）再拨↓（或↑）	拉球移动中假动作停球	★☆
(站立状态下) LT+RS →→←	挑球转身	★★
LT+RS →再拨↑或↓	背身护球 90 度变向	★★★☆
LT+RS 按住↑或↓然后再拨→	横向拉球移动突然 45 度变向向前	★★☆
(站立状态下) 按 X 或 B 再 A	原地假动作开大脚	★★
(带球中) 按 X 或 B 再 A	假射真停	★★☆
(带球中) 按 X 或 B 再 A+LS	假射真扣	★★★☆
LT+RS ←再拨↑或↓	后脚跟拨球变向	★★★★
(颠球状态下) LT+RS ↑↓	空中牛尾巴	★★
(颠球状态下) LT+RS 绕 360 度	颠球时花式绕球	☆
LB+LS	不同的方位和状态对应踩球拉球	★★★
LT+RT+LS	LB 踩球的升级版，可以做出各种实用的踩球拉球动作或者横移	★★★★★

CHECK 2-3 任意球、角球及边线球的操作解读

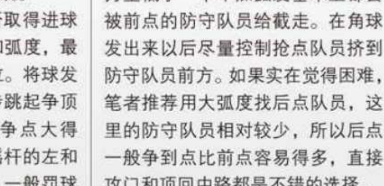
任意球及角球的基本操作

操作	效果
A	地滚球短传
B	长传
X	射门
Y	直塞/防守时人墙跳起
LB+X	地滚球射门
LT	设置副主罚队员
RT	更换主罚队员
LT+A	战术短传任意球
LT或RT	控制人墙左右移动
RB	增加第三罚球队员 / 控制人墙向前移动（很有可能被裁判出示黄牌）
按住RB+X 再按A	第三主罚队员就会假射真跑位

游戏中的定位球是进攻的一个重要手段，在运动战无法打开僵局时可以利用定位球来改变战局。一般在30米以内的直接任意球都可以直接攻门，也可以通过按LT、RB增加辅助罚球队员，利用跑动战术将球打向离球门更近的地方。游戏中还可以使出1998年世界杯小组赛阿根廷对英格兰的那种假射跑传的战术配合，虽然球员假射真跑位之后可以在射门和传球之间做选择，但是此时视角又回到运动战的视角，想直接射门的话非常难控制，一般选择传球。



这种战术偶尔用可以起到出其不意的效果，但笔者还是更推荐传统的主罚方式。要罚好任意球最重要的就是手感，不同球员的有不同罚任意球的姿势和助跑时间，我们要根据助跑来调整自己蓄力的节奏。游戏中28米以内的任意球主罚难度不是很高，调整角度瞄准人墙所在球门的那一边死角，左摇杆上按住不动，再蓄力1.5格至2格左右，射门便可以踢出落叶球效果，非常有威胁，当然能否进球除了取决玩家操作以外还一定程度上依赖主罚队员的能力值。在禁区弧顶20米左右的任意球因为距离太近，想靠弧线球穿过人墙非常困难，一般玩家可以选择RB+X推射无人墙防守的那一边，因为距离太近，守门员就算扑到也容易脱手，再控制抢点队员跟上补射。20米以内的任意球我们也可以打对手出其不意，按住LB+X射门踢地滚球，如果人墙跳起便可从人墙脚下穿过，这招非常好用，不过不能太依赖地滚球，因为对手会有防备控制人墙不起跳。



另外关于角球，能否进球的因素除了罚球的力度和弧度，最重要的是抢点队员的跑位。将球发向空位，抢点队员跑两步跳起争顶得分的概率比原地起跳争点大得多。发出角球之后拨左摇杆的左和右是控制发出球的弧度，一般罚球的力量都要控制在至少一半以上，力量低于一半不加弧度基本上都会被前点的防守队员给截走。在角球发出来以后尽量控制抢点队员挤到防守队员前方。如果实在觉得困难，笔者推荐用大弧度找后点队员，这里的防守队员相对较少，所以后点一般争到点比前点容易得多，直接攻门和顶回中路都是不错的选择。

边线球的基本操作

操作	效果
A	发短距离界外球
Y	手动抛球(手动)
B	大力界外球
LB	控制接球队员移动

游戏中如果对手将球碰出界，那么我方发界外球时候的动作连接是无缝的，所以可以依靠界外球发动快速反击，而且发界外球时是没有越位的。另外，如果队里有掷大力界外球特技的球员，角旗杆附近的界外球完全可以当做角球来用，这些球员很容易将球扔进小禁区附近，即使争不到第一点，也能造成对方禁区内的混乱。



CHECK 2-4 点球的基本操作及注意事项

操作	效果
X	射门
在球员助跑中途再次按X	停顿假动作
RB+X	推射
LB+X	勺子射门
LS	控制守门员移动
RS	控制守门员扑球方向

在罚点球时，屏幕右下角是准度槽，只有指针在绿色区域才能踢出好球，选定指针之后直接就进入射门蓄力状态，一般不要蓄过百分之五十，不然很容易踢飞。在蓄力的同时一直到球员将球踢出，这个时间段玩家是可以控制射门的方向的，默认是中间，在球员开始助跑时再按下 X 是变换节奏打乱守门员节奏，但是是在牺牲角度的前提下，建议偶尔使用，罚点球的效果也和球员的点球数值息息相关，点球数值越高的球员罚球越难扑救，如果玩家经常拿守门员踢勺子点球，得分的把握肯定不会很大。不熟悉的玩家可以到 SKILL GAMES 里面的 Practice Arena 下练习点球，按 LT 键将点球蓝色准心打开，这样更方便练习，不过在正式比赛中这个准心是看不见的，只能依靠玩家的手感了，当遇到绝杀点球时手柄还会震动，非常真实。



CHECK 2-5 关于战术操作

操作	效果
十字键↑	呼出战术菜单
十字键↓	呼出球队倾向菜单
十字键←	增加球队防守等级
十字键→	增加球队进攻等级



其中战术菜单包括越位陷阱、边路换位、中后卫助攻、球队紧逼等 4 个选项，球队倾向菜单则包括球队默认战术、全场紧逼、注重控球、防守反击等 4 项。比赛中玩家可以根据场上局势做出不同的战术选择，比方说比分领先可以设置防守反击和注重控球，并增加球队防守等级。而比分落后时可以设置全场紧逼和中后卫助攻，并增加球队进攻等级。

CHECK 2-6 关于物理冲撞引擎与球员细腻动作



物理冲撞引擎是为了让比赛中球员之间的身体对抗更趋于真实的一个突破性系统，该系统让球员们演绎许多过去都不曾出现的身体对抗动作，这让不少玩家拍案惊叹，不仅是我方球员与对方球员在对抗时容易产生各种肢体对抗，就连多个己方队员忙里出错相互碰撞后也会最真实地反映出来。如果你认为这个物理冲撞引擎只是个噱头那就错了，这个系统在合理的情况下让游戏中身体的对抗更加真实，上身的拉扯和脚下的拼抢动作都可以一览无余。在防守卡位中可以利用这个引擎，如果卡住位置，防守队员会张开双手防止对方过来抢球。

游戏中细腻动作的加入让激烈比赛中球员各种奇怪的动作消失了。比方说球员在争顶时空中身体失去平衡，落地时会根据重心的不同做出不同的支撑动作，非常柔和。而球员被侵犯时倒地动作也会各不相同，总之，细腻动作也让比赛更加真实。

CHECK 2-7 关于本作中得到细化的停球系统



停球系统也是《FIFA 13》为了增强比赛不可预测性的一项元素。根据来球的方向，力度、高度和玩家操作的不同都会有不同效果，高强度的比赛让传球大多数时候不能恰到好处，接球队员便容易将球停大停远。提高停球质量的最有效方法是确保传球质量，如果接到高难度的传球务必不要迎球按加速键，尽量选好位置原地按住 LB 或者 LT 停球。如果是带球技术比较好的队员，可以在接球瞬间让球转身加速或者直接向对方球门拨动 RS，完成停球带球过人一气呵成的技术动作，但是为了更加保险，还是建议将球停稳之后再做出下一个动作。

CHECK 2-8 庆祝动作一览

玩家自主操控球员庆祝动作是"《FIFA》系列"的传统特色，海量的庆祝动作让游戏充满不少乐趣，一些大牌球星的个性庆祝动作也悉数收录，只要配合相应的操作就能使出，不过有一些特殊动作要在 ESC FC 的商店中购买。另外，自建小人也有很多独特的庆祝动作，都是通过在比赛中完成各种数据后解锁。游戏中，进球之后玩家仍然可以控制队员的跑动方向，庆祝动作也分奔跑中庆祝动作和终结庆祝动作，当做完终结庆祝动作时庆祝也就结束了，如果比分落后比较着急，不想庆祝的话可以按 LB+RB，球员不在加速跑动状态中就可以直接结束，有时候大比分领先了也会自动取消个性庆祝动作"。

跑动中的庆祝动作

操作	庆祝动作
控制球员靠近足球	捡起足球跑向中圈快速开球
A	双手指向空中
按住B	单手指向天空
按住X	吸允手指
按住Y	奔跑中倾听欢呼
轻点B然后按住B	双手手腕抖动
轻点X然后按住X	张开双臂
轻点Y然后按住Y	单手手腕抖动
按住RS	滑翔机
按住RS↑	卡卡的标志动作双手向天空祈祷
按住RS→	手指放在嘴唇上表示要大家安静
按住RS↓	打电话
按住RS←	单手罩住耳朵
轻拨RS→然后按住RS←	双手振动手臂
轻拨RS←然后按住RS→	呼唤队友上前一起庆祝
轻拨RS↓然后按住RS↑	给球迷献飞吻
轻拨RS↑然后按住RS↓	边挥舞手臂边跳跃
轻拨RS→然后按住RS→	双手放在胸前祈祷
轻拨RS←然后按住RS←	举单手向观众致敬
轻拨RS↓然后按住RS↓	帕托的标志动作双手做出心的形状
轻拨RS↑然后按住RS↑	高举两只手向球迷欢呼
RS 360度一整圈	旋转一只手臂作螺旋桨状





终结庆祝动作

操作	庆祝动作
LS跑向队友	被队友抱住一起庆祝
按住LB+B	双膝滑行并站起来挥舞单臂
按住LB+X	跳起来挥舞单臂
按住LB+Y	蓄力挥舞单臂
按住LB+双击B	拍拍手臂上的灰尘
按住LB+双击X	双手向前方平举扭屁股
按住LB+双击Y	挥舞手指示威
按住LB+按住RS↑	百米飞人博尔特的庆祝动作
按住LB+按住RS↓	侧滑然后躺下
按住LB+按住RS←	做拳击动作
按住LB+按住RS→	拉弓射箭
按住LB+RS↓↑	前扑滑行
按住LB+RS↑↓	弯腰敬礼
按住LB+RS←→	触电
按住LB+RS→←	右手上勾拳庆祝
按住LB+RS↑↑	张开双臂
按住LB+RS→→	单膝跪地右手上勾拳庆祝
按住LB+RS↓↓	单膝跪地作狙击动作
按住LB+RS顺时针360度	地上向前翻跟头
按住LB+RS逆时针360度	双手撑地侧翻，再接着在地上翻跟头
按住LB+RS	跳起来向上挥动手臂

操作	庆祝动作
按住LT+B	队友帮你擦鞋
按住LT+X	拉小提琴
按住LT+Y	双膝滑行，指向天空
按住LT+双击B	双膝滑行并与队友拥抱
按住LT+双击X	呼吁观众欢呼声再大一点
按住LT+双击Y	小丑动作，跳起来磕后脚跟
按住LT+按住RS↑	双膝滑行
按住LT+按住RS↓	博格坎普标志动作，滑行并做出睡姿
按住LT+按住RS←	装死
按住LT+按住RS→	停下来倾听观众欢呼
按住LT+RS↓↑	双膝滑行然后倒下
按住LT+RS↑↓	双膝跪地滑行
按住LT+RS←→	原地跳舞
按住LT+RS→←	双手指背后的号码
按住LT+RS↑↑	前冲双膝跪地滑行庆祝
按住LT+RS→→	单膝跪地轻吻手腕
按住LT+RS↓↓	在草地上滑行并坐下，双手放在胸前
按住LT+RS顺时针360度	双手撑地侧翻
按住LT+RS逆时针360度	双手撑地侧翻，再向前翻跟头，起来做手枪开枪动作
按住LT+RS	跳机器舞

需解锁的庆祝动作

（特定庆祝动作需要在游戏商店中购买）

操作	庆祝动作
按住RB+X	展翅芭蕾舞蹈跳跃
按住RB+RS↓↓	召唤队友一起跳集体舞蹈
按住RB+RS↑↓	健美动作里的肌肉展示
按住RB+RS←←	迈克尔·杰克逊的太空步
按住RB+B	在地面爬行
按住RB+双击B	原地转一圈环视周围
按住RB+RS→←	单手做俯卧撑
按住RB+Y	敬礼
按住RB+RS←	做冲浪动作
按住RB+双击Y	巴神标志庆祝动作"Why always me"
按住RB+RS顺时针360度	学虫子蠕动
按住RT+按下RS	划船舞蹈
按住RT+双击B	亲吻地面
按住RT+↓↓	模仿水软管

自建小人特有的庆祝动作（需要解锁）

操作	庆祝动作
按住RT+RS↑	连续鞠躬
按住RT+RS→	做出抱歉的动作
按住RT+RS↓	膝盖跪地庆祝
按住RT+双击X	后空翻
按住RT+RS←	跪地祝福
按住RB+双击X	背部滑行
按住RB+按下RS	模仿螳螂
按住RB+RS↑↑	跳踢踏舞
按住RB+RS→→	跳街舞
按住RB+RS←	跪地祈祷
按住RT+RS顺时针360度	不规则空翻
按住RT+RS逆时针360度	倒立
按住RT+RS↑↑	旋转然后倒下
按住RT+RS←←	做出划船动作
按住RT+RS→→	坐下划船
按住RT+X	用膝盖行走

操作	庆祝动作
按住RT+Y	摇篮动作，贝贝托标志庆祝动作
按住RT+双击Y	模仿婴儿
按住RT+RS↓↑	特殊舞蹈动作1
按住RT+RS↑↓	特殊舞蹈动作2
按住RT+RS←→	特殊舞蹈动作3
按住RT+RS→←	特殊舞蹈动作4
按住RB+RS↑↑	踢踏舞
按住RB+RS→→	跳街舞
按住RB+RS←	跪地祈祷
按住RB+RS逆时针360度	背身模仿蠕虫
按住RB+RS↑	空中跳水动作
按住RB+RS↓	跳起空中飞踢
按住RB+RS→	空手道中的踢腿动作
按住RB+RS↓↑	模仿溜冰动作
按住RB+RS←→	模仿高尔夫球挥杆动作



攻守思路解析与操作点拨

FIFA 13

熟悉了基本操作和进阶操作后，我们其实仅仅相当于刚刚入门的菜鸟，想要战胜高难度的AI，进而在与人对战中立于不败之地，攻守战略、战术等也是不可或缺的。

TIPS：在引入了TD防守后，《FIFA》防守拟真度获得了长足进步，因此，想要在游戏中游刃有余地运用整体防守，注意在真实球赛中汲取营养与经验也很有必要。

CHECK 3-1 进攻思路与要点解析

进攻思路

熟悉了基本操作玩家们就可以在游戏中进行实践了，游戏中的整体节奏偏快，重要思路是鼓励进攻，所以玩家掌握进攻套路便会发现游戏拥有的爽快感和真实感。在进攻过程中，一是切记不要操之过急，一个强力球星的死盘硬带也不见得能为球队创造出很多机会；二是绷紧你的神经不放过任何一个机会，球场上对抗激烈，对手一个0.1秒的放松都会露出巨大破绽，而进攻方就必须仔细观察，保持视野开阔，以便在空当出现时直突对方腹地。进攻时玩家需要明确一个核心思路，那就是形成整体的战斗力，让你的所有队员遵循共同的进攻原则，尽量多传球。对方防守的面积显然没有球场大，多利用球场的宽度打两边扯开对方的防守，中路的空当便会出现。对方防守队员就必须通过增加跑动距离来封堵空当，这样，我方接球队员就有了充足的准备时间用以接应。除了横向拉开外，队员还需要在纵向拉开距离。这样可以加大对方前后防线之间的距离，在纵向制造出可以利用的空当。

盘带

足球比赛中，除了进球能让人激动之外，个人持球花哨动作连过数人也可以让人为之振奋。但是《FIFA 13》的游戏中和现实一样，过多的粘球对本方并不有利。合理的盘带能够吸引多数防守队员，为队友创造出机会，甚至只身一人对抗整对方条后防线并觅得机会单刀。但不合理的带球导致的问题也非常严重，后场拖沓盘带被断球，出现以少防多的局面，前场过多粘球也会导致本方好机会流失。

保持球权最明智的做法是多传球，少在中路过多盘带。保持球权不仅是在为你的进攻在寻找机会，也是变相降低防守压力。带球时也不要盲目冲入人堆，即使我方队员数量众多也不要这样带球，在人堆中带球经常会出现和队友相撞而把球交给对方的状况。在边路内切时可以尝试过掉对方上抢队员，在对方队员的干扰下，继续用自己的技术晃过或骗过对方队员，让球掌握在自己脚下。玩家在过人的时候切忌按着加速键变向，十有八九会被断，只有降低带球速度绕圈圈的迂回方法才是比较实用的过人摆脱方法。



传球

传球是进球的推动器，只有当距离和身位都合适的时候，才能传出精准的传球，现实中不合理的动作在《FIFA 13》里也不会获得很好的效果，所以玩家在与防守队员保持一定距离时做技术动作是最好的。过顶长传球依然是一个极具威胁的进攻手段，在对方防守人数不是很多的时候可以大胆往空旷位置送过顶，这种高球或半高球对于后卫来说是最为棘手的。另外，在长传直塞方面，大家可以偶尔尝试RB+B，这种长传速度快，贴近地面，适合反击的时候中后场发动，这个传球相当于是加强版的直塞，熟练运用会对你的进攻有很大帮助。此外，在后场注意尽量少横传球，很容易被对方断下。游戏中人球分离做的非常好，所以传球时抢第一点和卡身位都很重要。传球中比较困难的属于下底传中了，玩家可以在Practice Arena多多练习跑动中传中，力度的控制和方向都对落点有比较大的影响。

射门

射门是进攻的最终目的，也是比赛胜负的关键。射门的方法很多，地滚球、大力抽射、反弹球、搓射弧线球、不停球直接射门、吊射、过掉守门员射空门等等不一而足。射门时要求冷静、机智、果断、有信心，动作快速、准确、有力，并能随机应变。射门能否取得进球，一大部分是由射门队员接球之前的形式决定的，如果之前球队为射手创造了一个优势地位，那么进球也易如反掌了。对于那些单刀球，进攻队员正面面对守门员抽射进球的几率几乎微乎其微，如果获得单刀机会，尽量带球到离门比较近的距离用RB+X的搓射。值得一提的是禁区前沿的远射威力不俗，如果没有后卫紧贴或者封堵的情况下，直接射门会是一个不错的选择。此外，吊射在游戏中比较难把把握，正如前文提到的那样，除非守门员出击到大禁区线附近，一般不推荐使用。

CHECK 3-2 防守思路与要点解析

防守思路

如果一个球队进攻很好，一场比赛可以攻入几个球，但是防守很差总是丢更多的球，那么这个球队肯定是一只失败的球队；如果一个球队进攻不够好，但是防守很到位总能做到不丢球，那么这个球队往往会立于不败之地。由此看来，其实防守比进攻更加重要，想要将防守做好，首先必须有一套先进的防守理念。但在此之前，我们还是先来了解一下游戏中最基本的防守概念吧！

TD与LD

TD 即 Tactical Defending，而 LD 即 Legacy Defending。

TD 防守模式下，按住 A 为跟防对方持球队员，但不会主动断球，X 键为出脚断球或者高速对抗中的上身拉扯，这种防守模式有点类似格斗游戏中等对手出招后再实施对策的方式。比方说，在对手拿球先做了假动作，球离身体较远，这时按下 X 可以将球断走，但是如果你先按下 X，对方可以变向再加速，防守队员再转身就很难追上了。TD 防守理念是想将真实足球里面的区域防守引入到游戏中，TD 防守中 X 键抢球失败后造成的硬直非常大，所以没有百分之百断球把握的时候最好不要出脚，因为抢球失败后再想回追就来不及了。在后场防守中，玩家要做的是贴紧对方，并从对方身前把球拿走，边路防守的时候要用 LT+RT 及时封堵对方的传中路线，而在禁区附近的时候，玩家则需要在封堵射门的同时切换同伴封堵传球路线或者上来围抢。



LD 是以往足球游戏较为常见的防守方式，按住 A 便是上前自动去抢对方的球，在离对手一定的距离时，防守队员会自动出脚断球。在 LD 模式下，比较常见的一种防守方法是：按住 A 上前逼抢的同时，呼叫队友上来围抢并封堵路线，若对手传球便迅速切换防守队员继续上前围抢，这样的防守方式俗称“疯狗流”，这样的防守方法可以持续对对手进行压迫，就算不能断球也能间接造成对手失误。但喜欢“疯狗流”防守的玩家往往欠缺大局观，遇到能将整体攻防运用得游刃有余的对手，经常会吃亏。

了解了关于 TD 和 LD 的基本知识后，大家应该明白为什么《FIFA 13》推荐的防守方式是前者了吧？不过，其实无论是 TD 还是 LD，首先要明确一点的是，过于冒失的上前围抢是一种不科学的防守策略。本作的 TD 防守模式鼓励的是整体防守，各个位置之间辅助补位协防，在防守中应该重点按 LT 或者 A 键跟人，分析对方出球的线路，再切换控制队员封堵球路。这种防守方式需要注意的是一定要保持阵型的整体性，完成持续的逼抢并且保持每一个队员的位置感。在 TD 防守模式下，将正面防守任务交给电脑 AI，玩家切换其他防守队员封堵传球路线的操作方法比较容易上手，玩家不妨一试。另外，在战术方面选择 4-2-3-1 的阵型主打防守反击，比赛中将防守等级增加一格会有不错的效果。


■穿插跑动的过程中，空挡就出来了。

断球

游戏中伸脚断球键是 X，虽然 X 键的防守面积很大，动作很丰富，包括下肢断球和上身拉扯，但正如前文在阐述 TD 防守的基本概念时所说，X 键的使用要慎重。特别是连点 X，这是防守中最大的忌讳。首先，X 出脚之后的硬直非常大，没有把握便乱按，不仅断不到球，而且会给对手轻松摆脱的机会；其二，跑动中防守连点 X 是拉扯，这样的防守很容易得黄牌。相比之下，卡身位的防守战术更实用。关于 X 键的使用，笔者推荐一般在中前场有把握的情况下尝试。

跟防和“螃蟹步”

相比于 X 键，A 键的跟防显得更好用，但是按住 A 防守队员不会主动出脚，在正面防守中可以起到比较好的效果，边路防守中如果对方采用变速带球，那么便要注意按 RT 加速跟防。由于跟防键的跑位较为死板，也不会上抢，为了给对方更大的压力，玩家可以按住 LT 配合 LS 跟防，按住 LT 防守队员会横向移动，双手微微张开，移动更加灵活，可以绕到对方身前将球抢走，这就是我们俗称的“螃蟹步”。对于一些接触《FIFA》系列”时间比较长的玩家，“螃蟹步”防守的效果会更好，如果是初次接触《FIFA 13》，那么还是从跟防键开始吧。

铲球

铲球足球比赛中截球的一种防守方式，一般在来不及用其他方法触及球时采用，具有快速、突然的特点。抢截时突然倒地滑行，用脚或腿把对方控制、传出或即将接到的球破坏或截获。游戏中的铲球判定还是比较强的，特别是在对手加速带球不好变向的时候，铲球封堵会起到比较好的效果。但是铲球千万不能滥用，游戏中和现实一样，对背后铲球的判罚非常严格，一时脑袋发热的背后铲球招致一张红牌那就非常划不来了。

CHECK 3-3 推荐阵型：攻守兼备、适应面广的4-2-3-1

为了适应攻守战术的需要，全队队员在场上的位置排列和职责分工，称为比赛阵型。在不同的时期，世界足坛流行不同的阵型打法，现如今世界上流行的防守反击打法便是很多队伍都在使用的，而 4-2-3-1 这个阵型更是不少崇尚防反打法的教练所喜爱的。这个阵型是现代足球中较常见的一种阵型，这种打法注重稳妥性，倡导在密集型防守的基础上寻觅机会反击。这也诞生了不少以弱胜强的案例，2004 年欧洲杯并不被看好的希腊队更是凭借这个打法摇身一变黑马夺冠。由于《FIFA 13》中的节奏比较快，攻守转换也很快，所以采用防守反击的打法非常吃香。喜欢尝试不同球队的玩家可能已经发现，本作中很多球队的默认阵型便是 4-2-3-1，但笔者想告诉大家，这个阵型上手后，可以适用于几乎所有球队。4-2-3-1 阵型中场布置人数众多（5 名球员），攻防转换效率很高，可以在反击时打对手一个措手不及，绝非一种保守阵型。崇尚攻势足球的玩家也可以大胆尝试。

当然了，稳固的防守是该阵型的基础，玩家需要注意的是防守时尽量不要失位，保持整体防守队形。由于双后腰的搭配，让中路防守稳固不少，两个边前卫也可以回撤防守。一旦断球反击之后，先看边路是否有空当，如果对方此前助攻上来的后卫还未撤回，便可以大胆给我方边前卫一个过顶，这时进攻人数就算不多，但是对手的防守队员也不是很多，所以进攻的难度骤减。4-2-3-1 阵型只有一名前锋，前锋的跑动应该起到一定策应作用，可以给两个边路多做球，为队友的插上配合或者攻门创造机会，但有机会攻门绝对不能放过。



■游戏中皇家马德里队以 4-2-3-1 为默认阵型。

全模式详细解读

《FIFA 13》的菜单页面罗列了五花八门的选项，对于此前对该系列关注不多的玩家来说，这些选项可能较为陌生，本章将详细介绍本作中这些选项和模式的方方面面。

FIFA 13 TIPS: 本作中全新加入了"SKILL GAMES"模式，我们在下一个章节中单独进行详细介绍，因此本章没有收录该模式的相关内容

CHECK 4-1 EAS FC MATCH DAY

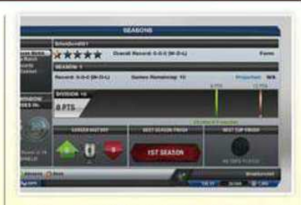
这个选项是线下的友谊赛，单机可以选任意队伍进行比赛，与朋友单机合作也可以在这个选项中进行。联网之后，EA每周都会对球员和球队的能力做修正，实时转会名单也会及时下载，而球员和球队的数值是根据这一周球队现实表现来决定的，比方说AC米兰在《FIFA 13》发售初期战绩不佳，球队能力大大下降，而这段时间经过连胜之后，球队和球员能力均大幅上涨，起始能力值70多的90后小将沙拉维，在联赛攻入13球之后，现在的能力值已经飙升到82了。



除了KICK OFF，LIVE FIXTURES选项里面更可以看到所选俱乐部在联赛中未来的4个对手，而且进入球队管理菜单中，球员的伤病和停赛都和现实挂钩，非常真实。在GAMES OF WEEK里，EA还会为玩家选出一周里面重量级的对决，阵容也是与现实挂钩，一周之内全部赢下会有成就解锁。另外，还可以在VIEW FORM里面观看一周里面数值升降最厉害的几支球队。换句话说，从这个表中便能得知近一周的比赛中哪些队伍发挥好，哪些队伍状态较差，对球迷玩家来说，这个设定真的很体贴。

CHECK 4-2 SEASONS线上赛季模式

这个模式就相当于其他游戏的线上RANK MATCH，模式里面有十个等级，玩家从D10联赛开始打起，比赛只踢九十分钟，胜平负分别为3分、1分和0分，和现实一样，每个等级都有降级、升级和夺杯三个分数线，D1联赛为最高。每个级别的玩家搜索到的玩家是同级别的其他玩家，所以等级越高遇到的对手也越强。在联赛中得到的奖杯也可以在Trophy Cabinet中



查看。每个月EA还会开放杯赛供大家争夺，一场定胜负。10分钟内分不出胜负便有加时甚至点球决胜，连续胜利便能夺杯。

CHECK 4-3 XBOX LIVE



ONLINE FRIENDLIES和PRO CLUB SEASONS模式是多人线上的主要模式。ONLINE FRIENDLIS菜单下你可以邀请你的好友展开一对一的比赛，一场90分钟，也是按胜、平、负积分来算的，达到一定积分数量便有奖杯获得，获得奖杯可以解锁一个成就。另外，此模式下与好友比赛不管输赢可以获取一些经验值。你可以与好友打赌，赢得比赛的人获得所有的经验值，在选择球队的菜单下按下X便可，注意需要两人同时按下才可以。

CHECK 4-4 Ultimate Team模式

Ultimate Team（以下简称UT）模式，是EA力推的一个线上线下经营球队的模式，玩家可以将其看做为一个独立的网游。世界各地玩家通过统一的EA UT平台，买卖球员卡片，组建自己的梦之队，与他人的球队厮杀或者向朋友炫耀你队内的明星。该模式有点复杂，如果不搞清楚怎么玩的话，玩家很难找到该模式的乐趣。所以笔者就详细介绍一下UT模式最基础的东西，方便大家深入研究这个模式。

UT模式的过程简单说来就是组建一支球队，通过和电脑或线上的其他UT玩家进行比赛。UT模式有点像足球经理，不同的是，UT里面的球员不具有惟一性，可能你会在比赛中看到对方阵中也有自己队中的球员，另外，全世界的《FIFA》玩家都可以将自己手中的球员拿来交易，也可以说是线上的生涯模式。而游戏中所有的要素都是由卡片组成，其中包括：球员、教练、训练、球衣等等其他各种足球道具卡。每种卡片都有四个



等级，铜卡、银卡、金卡和黑金卡，档次依次升高。所有卡片中还有一些亮铜、亮银和亮金卡。每张球员卡上可以看到球员的各项数值、适用阵型和其他的基本信息。教练卡片分为主教练卡片、助理教练卡片、体能测试员和守门员教练，有不同的属性技能，可以提高球队的一些整体能力，如球员个人能力、化学效应和球员合同加成等等。而队医的卡片可以减少球队中的伤病或者可以快速医治受伤的球员。训练卡、医疗卡和阵型卡等道具这里笔者就不再赘述了，大多都是一次性消费的卡片，这里要强调一下合约卡，因为在游戏中，球员和主教练都有合约在身，如果合约到期没有合约卡是球员或是教练择无法继续帮助球队，所以在初期合约卡是一个非常重要的卡片，不少入门玩家打了几场比赛之后发现主力球员合同到期无法出场却没有合约卡与其续约，那么就只能将此球员的卡便宜卖掉了。

获得卡片的方式有两种，一是到Store里面靠自己打比赛赢得的金币来抽卡包，或者在Trading的拍卖场里购买别人拍卖的卡片。前者分为不同等级的卡包，每个等级价格不等，高级卡包抽一次价格不菲，卡包里面包括不同的球员卡和卡片道具，有一定几率抽到稀有卡片，EA为抽卡专门准备了充值换金币的服务，是专门为各位高富帅和富二代挖的坑，有钱人欢迎跳入。而和笔者一样同为工薪阶层的玩家，拍卖场绝对是你们淘各种实用卡片最好的选择，在这里你可



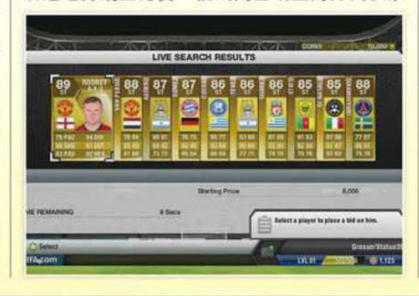
以和全世界玩家交易卡片或金币。在卖场里，我们可以通过贴心的筛选系统过滤出自己最需要的卡片，然后根据价格和质量来选择拍卖。玩家看中的卡片，可以增加价码一口价交易，也可以只输入起始价格，如果没人喊出高价那么时间到了这卡就是你的了。球员卡、教练卡、合约卡等都可以在Trading里面去寻找，各个价位的都有，搜索非常方便。如果觉得贵，玩家还可以在卖场里跟踪观察想拍的卡，放进Watch List里，随时了解拍卖所剩时间和即时的最高出价。

在卖卡片方面，也有两种方法，一种是选择卡片直接快速卖出（Quick Sell），还有一种是放入拍卖行拍卖。第一种方法简单快速，但是价格基本都是白菜价，所以想赚点钱还是把卡片拿去拍卖吧。在卖场中，将要卖的卡片设置一个起拍价和拍卖结束时间，Current Bid是即时最高出价，当拍卖时间结束后，卡片归出价最高者所有，如果无人出价，便回到卖者手里。也可以设置一口价(Buy Now Price)，付此价格的买者便能即时将卡片购走。但是初期的一些垃圾卡片还是推荐

直接 Quick Sell 吧，与其费时又费力地拿到拍卖行去折腾一番最后还是没人要，不如早贱卖保平安……值得一提的是玩家除了用主机联网交易球员，还能用 PC 登陆 http://www.ea.com/soccer/fifa-ultimate-team 在网页上管理你的球员，另外 EA 还为 iPhone 手机用户提供了 UT 模式相关的 App 下载，玩家走到哪里都可以关注 UT 了。

UT 模式的比赛分为线上和线下的，两种比赛的奖励是不一样的。奖励的点数取决于进球、射门、角球、解围、传球成功率、控球失球等等。游戏鼓励线上比赛，线下赢球了的奖励也只是很少的一点。推荐进行线上的比赛，就算输了靠一些比赛数据的奖励也有可能比线下打赢 CPU 高。另外，还有挑战一周明星队，这个是线下的比赛，选择不同难度赢了有不同的奖励，这里的最高难度是比传奇难度还高的 ULTIMATE 难度，但是不是非常难，玩家可以试试，如果赢了可以得不少金币。

这里给初次接触这个模式的玩家一点建议，初期一开始用起始几次抽卡机会抽几张能力在 70 以上的球员，其他的垃圾球员能卖的就卖掉，然后通过打线上比赛 + 挑战周全明星的方式积累



金币，球员合同到期了基本都可以卖掉，再花钱去 Store 里抽，初期的垃圾球员用不着用续约卡，这样差不多 1 个小时就能赚上千的金币。球队球员配置逐渐好转后，可以把一些用不上的好球员卡放到拍卖场去拍卖，如果能卖掉比 Qiuck Sell 赚得多得多，然后将垃圾球员逐渐卖掉去拍卖场淘金卡球员。注意来自于同一个国家同一个俱乐部的球员组成的阵容化学效应会很高，所以尽量不要尝试组建一支“国际纵队”。如此循环，等你有能力抽金卡包的时候就要积累你的续约卡了，球员合同到期是无法继续踢比赛的。玩到后面玩家们就会发现其实游戏的主要乐趣是集齐一套强力的卡片整容，而比赛仅仅是赚金币的一个相对枯燥过程，如果你为了省时花钱去抽卡包的话，那么 EA 设计此模式的终极目的已经达到了。

CHECK 4-5 Pro Club Seasons模式

在很久以前，可能有玩家希望能和其他十位玩家组成一个球队，在比赛中各司其职，共同赢得胜利。如今这个梦想可以在《FIFA 13》中实现了，在 Pro Club Seasons（以下简称 PCS）模式下，玩家可以自己创建一名虚拟球员加入一支别人的俱乐部，或者自己自创一个俱乐部邀请他人加入。总之，和队友一起踢球是这个模式的宗旨。

PCS 模式下的比赛可不像 KICK OFF 控制整支球队那样，能够经常切换队员，你只需要控制一个球员与你的队友配合默契，无论进攻防守，在自己所在的区域发挥自己最大的能耐。如果你是一个中后卫却非要到对方门前去施展射门绝技，不仅会让本方后防空虚也会让队友愤怒地吐槽你。每个位置的队员都会有自己的负责区域，如果玩家跑离了相应区域，会有箭头提示，长时间不在自己负责的区域你的比赛得分将会被扣减。另外，加速键按住不放也是不明智的选择，游戏中的小人也不是超人，连续奔袭 90 分钟是不可能的。注意球员名字旁边的体力槽，如果已经很短了，那说明球员离抽筋已经不远了，抽筋之后球员的能力也会大幅降低。

线上自建小人和线下自建小人是完全分离的，线上小人的能力只有在线上打比赛时能力才会增长，或者用游戏中获得的比赛金币在 EAS FC 的商店中购买小人的能力，游戏等级从 1 到 100 级，每 10 级都会有几个 online pro 的技能。而关



于如何增长小人的能力，在 my pro 选项中的 accomplishments 中查看，不同的能力的解锁条件不同，大家可以对照着参考。一般都是通过完成多少次技术动作来解锁的，各种解锁任务加起来百余项，所以这个模式还是相当耐玩的。

在 PSC 模式中还加入了季赛要素，玩家所在球队也会根据战绩升级或降级。在每一级联赛中还会有一个夺冠分数，如果拿到冠军还能在荣誉室观看自己获得的奖杯，玩家赶紧拿起手柄和队友一起战斗吧。

CHECK 4-6 生涯模式

生涯模式是《FIFA 13》里一个非常耐玩的离线模式，在这个模式中玩家不仅能够自己充当球员征战球场还能选择做一位老谋深算的经理运筹帷幄，管理球队内的事物。该模式下也可以自建一个离线小人，这个小人和线上 PSC 模式的小人是没有关系的。这个模式主要的乐趣有两个，一个是经营球队买卖球员，培养年轻球员让球队变的更加强大；另一个则是让自建的离线小人从默默无闻的球员成长为国际巨星。该模式非常人性化，每场比赛结束都会有当轮的语音比分播报，对于一些重要的新闻消息，界面会跳出单独的窗口附加图片进行说明，让玩家一目了然。



选择自建小人进行生涯模式

玩家需要先完善自建小人的基本信息，像身高、体重和擅长的位置等都会对球员的数值产生影响，特别要提醒一下，选择国籍的时候尽量选择《FIFA 13》里收录的国家队，这样在日后小人表现好了会被招入国家队，还可以解锁相关成就。

菜单的选项比较多，其实一大部分都是查看信息的。玩家不能上场的比赛只能选择直接跳过看比分，而被选为首发时，玩家可以选择控制自己的小人或者控制全队。My Pro 选项中玩家可以查看自己的赛季任务，小人的技术解锁任务和编辑小人。而 My Action 里面玩家可以要求被租借或者离队，甚至退休。用自建小人进行生涯模式的玩家不用太顾虑球队的状态，只要将自己的能耐发挥到极致就好了，如果球队表现不佳，球员表现很好，其他球队也会对你抛来橄榄枝，当然你也可以主动要求转会。



在建好小人之后，选择你所在的队伍，一开始你是打不上主力的，只有在赛季休整期的友谊赛上给你一点出场时间，抓住这一点时间好好表现，你的比赛得分越高，完成的技术统计越高都会为你下次赢得更多的出场时间。如果想快速提高小人数值刷数据的话，可以到 Game Setting 里面的 CPU GAME CUSTOMISATION 中将 CPU 的 Sprint Speed、Acceleration、Pass Speed、Goalkeeper Ability 调成 0，再把 Pass Error 调成 100，最后在进入比赛前选择控制整支球队 Controlling All Squad。更改了这些数据之后对手基本上都束手就擒了，玩家可以操纵自己的小人

疯狂的刷进球、助攻、传球、过人或者其他的数据，这样虽然没有了比赛乐趣可言但是涨小人数值确实非常快的，差不多半个赛季小人的数值就可以涨到75左右。如果此时还没有被招入国家队，那么还可以在EAS FC的商店里面通过购买的方式得到主教练的征召。

选择做教练进行生涯模式

当玩家选择教练，可以自定义自己的体型和穿着，而且在比赛画面下，我们也可以看到主教练在场边进行指挥。接着选择游戏中任意一支俱乐部球队，根据球队的不同，俱乐部高层都会给你不同的转会预算，供你买卖球员。每场比赛玩家都可以选择自己操作或者直接跳过看比分，在杯赛晋级、联赛赢得好名次和跨国杯赛晋级都能获得不同的现金奖励。如果玩家觉得球队可利用资金还是不多，可以提出在完成一定目标的前提下要求管理层增加用于转会的资金，但是一个转会期只能提出一次，而且通常球队高层不会给出很多资金，即使通过了你的提议，大多数时候也会把拨款金额缩减一部分。玩家获得资金的主要途径是赢得冠军头衔和卖出球员。想卖掉一名队员，可以先将其挂牌，待其他俱乐部来询价时同其讨价还价。但大多数时候玩家做的都是亏本买卖，只有那先当家球星之类，没有被挂牌出售的，



但会有豪门求才心切开出高价，此时可以提高价格猛赚一次，然后再去寻找新的球星。管理球队的过程中不仅要注意买卖球员的预算，还要注意球队的薪金额度，如果没有多余的薪金空间，就算有钱付转会费球员也无法来到你的球队，获得了更多的薪金空间可以在Bidget Allocation中调整转会资金和薪金空间的比例，将转会资金减少从而增多薪金空间。

购买球员则是该模式最大的乐趣所在。依靠强大的检索过滤系统，玩家可以在数以万计的球员里面挑选到适合自己的。精打细算的玩家一开始可以去找找自由球员，即免费转会球员，一般工资也较低。如果没有中意的，还可以在过滤清单中选择Transfer Listed即被挂牌出售的球员，这些球员中可能包含一些与原俱乐部闹矛盾的优秀球员，玩家可以不用给出高报价就能将其买回。遇到心仪的球员也可以用本队的球员＋现金的转换方式与别的俱乐部做交换以减少不必要的开支。在转会申请批准后向球员提出合同，这时也要注意球员要求的年薪和现有合同的条款，精打细算。一般咱们就按现有合同的薪水金额提供，再在Squad Role中答应该球员成为球队重要一员，如果你提供的金额被球员拒绝也不要紧张，可以在Transfer Negotiations选项里面找到这笔交易，重新再提出一个新的合同。另外，还有一种比较稳妥的转会方式——租借＋买断。这种转会方式可以先租借心仪球员半个或一个赛季，再根据球员的决定是否支付转会费将其彻底买断，相当于先试用再考虑买不买。但是这种转会方式一般俱乐部都不会答应，除非是球队中的鸡肋球员。

当你作为教练带队成绩优异时，会有国家队向你发出邀请，在带领俱乐部球队的同时你也可以是一名国家队主教练。两边并不冲突，在国家队的比赛日时俱乐部的比赛不会同时开踢，你可以专注于一边的赛事，通过INT'L MANAGEMENT选项切换到国家队一栏。国家队的队员可以由自己任意选择，可以尽量从数值高的选，但请务必注意前后场的人员配置，避免出现球员受伤没人换的局面。

CHECK 4-7 EAS FC

EAS FC在《FIFA 13》中很有特点，游戏中根据玩家在游戏中的比赛可以获得一定经验值和金币，经验值到达一定程度可以升级你的FIFA等级，如果你的主机中有上一作的存档，FIFA的等级可以从上一作中继承，而FIFA等级有两个用处，一个是作为玩家排名的依据，另一个则是可以解锁更多足球商店中可以购买的道具数量。

足球商店中的道具数量多如牛毛，而且种类繁多千奇百怪，大致有这么几种：球员庆祝动作、足球、球鞋、经典球衣、线上线下自建小人能力、UT模式中奖励加成甚至是线上季赛中的胜利，玩家可以在主菜单画面直接按X进入EAS FC点击CATALOGUE查看商店中的物品，根据需要进行购买。其实折算起来，商店里面的道具价值都不菲，因为每天EAS FC的经验和金币的获得都有上限，达到2000系统就不会给了，所以想达到LV100并解锁所有道具是个极其漫长的过程。

值得一提的是，只有在联网状态下，EAS FC才是可以浏览的，因为为了防止玩家作弊，EA会把数据及时传到服务器上，如果不联网，踢比赛是没有经验和金币的，所以玩单机的朋友无法享受足球商店里面的内容了。另外在EAS FC中还有一个挑战模式，EA会选出最近比较有话题的一场比赛，让你



在比赛中完成相应的目标，而根据选择难度的不同完成目标后会有550、650、800、900、1000的经验奖励。这个挑战一般都不会让玩家进行一整场的比赛，如最近EA的挑战任务是2012年12月6日巴萨对阵本菲卡，梅西追平德国名宿盖德·穆勒的年入85球的进球纪录，挑战是从70分钟开始，玩家必须在20分钟以内控制梅西至少攻入一球。

技巧挑战模式详解及过关要领

技巧挑战是《FIFA 13》新加入的全新模式，通过不同的小游戏训练玩家的基本技巧。游戏中一共有八个类型不同的训练任务，每类任务由简单到困难分为金、银、铜和终极挑战。

EA SPORTS FIFA 13 TIPS：通过技巧挑战模式，玩家在游戏中的短传、长传、盘带、定位球和射门等能力都可以得到一定程度的锻炼，无论是老玩家还是新玩家，都可以挑战一下。

CHECK 5-1 Ground Pass



推荐使用球员：伊涅斯塔、哈维

铜 地面短传练习，通过LS的控制和A的蓄力用球击倒人桩即可，击倒一个便可以获得500分，将所有人桩击倒后剩余时间越多获得的分数越高。这个训练主要训练的是传球方向的掌控和传球力度的把握，多试几次可以感受到操作细微的不同带来的变化，在比赛中可能差之毫厘就会影响整个比赛的局势。

银 让传球穿越两个雪糕筒的中间，即使不击倒人桩也能获得500分的奖励，也没有什么难度。

金 和之前相比增加了三个防守队员，注意防守队员的跑位，将短传力度蓄力到最大，球速比较快防守队员较难拦截，穿过雪糕筒即可，如果能击倒人桩还能额外获得1000分。需要注意的是每个人桩一定要瞄准再踢，尽量带球到指定区域的边线再出球，不同的距

离用不同的力度，切忌一开始不带球直接就踢，那样很容易选错目标。

终极挑战

训练手动传球的抢圈游戏，玩家们如果踢过球肯定很明白这个游戏，站成一圈用传球调动圈中的抢球者。看似简单的游戏但是因为是全手动，无论力度和方向都不会有任何辅助，纯粹的按哪就往哪踢。而且如果球传离了这个区域就算失败，通过一脚出球，在逼抢下出球，过人出球等等技术动作获得额外加分，达到传奇等级的分数是 25000 分。如果觉得平时不会用全手动的操作方式，那么有一种快速达到传奇模式的方法：选择有五星带球技能的球员，如 C 罗、伊布、罗比尼奥等，在一开始抢球队员上抢的瞬间按 LS+RB+A 的花式短传，有可能穿过抢球者裆下，一次就能获得过万分数，这个 BUG 有一定几率，但多试几次绝对能用出（注：更新之后 EA 修正了这个 BUG，建议删掉补丁之后再试试）。

CHECK 5-2 Lob Pass



推荐使用球员：阿隆索、皮尔洛

铜 训练普通长传的任务，将球传进圆桶中可以获得高分，最前面的一排倒下的桶可以用 RB+B 低空长传射入。

银 瞄靶子，前面三个用 RB+B 很容易击中，后面两个需要控制 B 的力度，不能蓄满，差不多百分之 80 左右的力量再控制落点，也没什么大问题，多试两次就能找到手感。

金 用长传击中门柱，这个没有诀窍，推荐蓄力击中横梁，比门柱稍微好瞄准一点，只用控制力度，大概四分之一到三分之一的样子。

终极挑战

类似于网球比赛，两个队员分别在场地的两边，中间一块板子，每次传球需要越过板子，而且每个半场足球最多只能一次弹地，而且不能人为将中间的板子撞倒。这里推荐轻点 B 的办法将两人移动到板子前面互顶头球，重点还是要判断对球的落点，第一时间赶到落点，切忌不要踢半高球。

CHECK 5-3 Dribbling

推荐使用球员：C 罗、梅西


铜 最基础的带球绕杆，最后射门打门里的靶心。


银 杆子和雪糕筒的距离稍近，不要使用加速键，多使用 RB 与 LT 的带球，非常



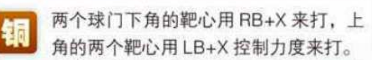
简单。


金 组合式的带球训练，时间非常充裕，少按加速键应该不会很难。

终极挑战

这应该是 8 个终极技巧挑战里面最简单的一个终极挑战了，只要不着急，耐心地对待每一个障碍，都可以取得一个理想的分数。场地中遇到需要挑球的地方可以用 LT+RS(→→→) 这个花式动作越过，守门员那里需要用一次大步趟球，遇到场地中央那个巨大的防守队员也不要怕他，等他过来抢球带球绕一圈就可以过掉他了。

CHECK 5-4 Shooting


推荐使用球员：C 罗、梅西、范佩西

铜 两个球门下角的靶心用 RB+X 来打，上角的两个靶心用 LB+X 控制力度来打。

银 虽然两排人桩中间有缝隙，但不推荐射中间的缝隙，两个上角的靶心可以直接用射门键控制力度击中，下角的靶心用 LB+X 更省事。

金 射靶心的诀窍在于选取正确的落点，建议打球门下角左右两个靶心，更容易打到。（PS：最爽快的一个训练内容，两边不停地起球给你射空门）

终极挑战

和之前的训练大同小异，有的时候会增加人桩，想要得高分的办法是蓄力大力射门抽靶心，如果有人桩，可带球至人桩挡不到的地方再起脚，尽量保持靶心、球和球员在一条直线上再起脚射门。



CHECK 5-5 Advanced Shooting

推荐使用球员：伊布拉希莫维奇

铜 吊射训练，控制力度和方向，越过箱子进门即可，不用刻意瞄准靶心，小禁区内的吊射建议按住 LB 然后快速连点两下射门，可以增加挑球弧度。


银 跑动中接球射门，没有什么可说的，大家就爽快地射吧！

金 接球通过雪糕筒可以得到 250 分，过掉守门员打靶得分，如果被守门员扑倒也能得到几千分，非常简单。

终极挑战

有两人逼抢的射门训练，要得高分需要注意方法，不是每脚射门都能得高分，一般晃过一个防守队员可以得到 500 分，过掉守门员 1500 分，类似挑射这类技巧射门可以得到上千分。注意有一个中场开始带球的是让你超远距离吊射，别过多盘带。总之多练，一般情况下过掉守门员用吊射得分可以拿到三四千分，大家慢慢练习吧。



CHECK 5-6 Crossing



推荐使用球员：贝尔、席尔瓦、里贝里

铜 下底传中打靶心，往前带几步，然后蓄力按方向即可，前面的小靶子点两下 B 容易击中。

银 斜 45 度传中，按住 LB 再用 B 键蓄力，需要力量蓄足一点，和上一个任务大同小异。

金 训练下底传中靠近前点，用 B 连点两下或者三下，传入圆桶可得 1500 分，也不难。

终极挑战

控制球员下底传中，中路有两个同伴接应，一个前点一个后点，另外有一个防守队员。建议先带球，观看防守队员跑位，若他跑前点就蓄力大一点传到后点，他跑后点我们就连点两下 B 传到前点，在无人防守的情况下争到点可以获得 1000 分，进球之后或者打到靶心还有分数的加成。

CHECK 5-7 Free Kicks

推荐使用球员：皮尔洛、C 罗

铜 四个角的靶心分别用 LB+X 和 X 搞定，上角两个靶心蓄力到一格半即可。

银 先用 LB+X 将下角的两个小靶心和一个大靶心击中，这就获得了将近 7000 分，上角两个靶心可以用 RB+X 绕过人桩击打。

金 看似很复杂的任意球训练，可以选择传球，直接射门，跑传等，不同选择得分不同。这里推荐一种最简单的方法，RB+X 再按 A 让第三人假射真跑，在按 LT+A 将球拨给主罚队员，瞄准靶心射，射中 4 个就必定能过。

终极挑战

主罚任意球踢倒堵满球门的箱子，如果踢出的球被人桩挡住扣 250 分，在限定的时间里得分越高等级越高。运用前面所讲到的按住 LS 的上，踢出落叶球，力量控制在 2 格一般都能越过人桩。



CHECK 5-8 Penalties

推荐使用球员：哈维、皮尔洛

铜 有准心，调整好力度瞄着靶心打，毫无难度。

银 练习勺子点球，开始两球有准心，将准心对准桶口稍靠下的位置，进桶一个 500 分。练习点球中的假动作。开始两球依旧有准心，

金 建议先用准心瞄角上最难打的几个靶心，后面没有准心靠感觉时就容易不少。



终极挑战

点球射倒守门员身后的纸箱。开始几球有准心尽量瞄准 4 个角上得分高的白箱子，没有准心之后蓄大力踢中间偏左或偏右，可以得不少分，越到后面剩下的箱子越少，越难击中，不仅需要靠感觉，还要看运气，毕竟门前还有个守门员



FIFA 13 成就列表及相关注意事项

由于大多数模式都包含在线要素，而且成就本身的难度也不低，因此试图采取速刷的办法来获得全成就不大可取，建议玩家还是在深入体验的过程中水到渠成地获得成就吧！

TIPS：游戏中的很多花式技巧动作要限定五星盘带或者拥有特殊技能球员才能使出，好好利用这一点，可以让金杯 Skill Legend 的解锁之旅变得相对容易些

成就	分数	获得条件
Bronzed	30	完成所有铜牌技巧挑战
Skill Legend	50	在技巧模式终极挑战中达到传奇级别
Road to Mastery	30	解锁一项挑战模式
Trolling for Goals	15	用任意球配合射门得分
No Goal for You!	30	在门线上将对方的射门解围掉
Creeping on the Down Low	5	在任意球防守中用人墙冲上去挡住对方的射门
Body Control	5	用非常规动作射门
Cheeky	5	吊射射得分
Get In!	15	头球得分
Brains and Brawn	15	在后场将球保护出底线赢得球门球
Road to Promotion	10	在UT模式中赢得一场比赛
Get Physical	5	成功断球一次
1 week	15	在一周之内赢下所有EAS FC Match Day Games of the Week的比赛
Go Live!	15	赢下一场EAS FC Match Day Live 比赛
Getting Real	30	完成25场EAS FC Match Day 比赛
Division King	50	在线赛季模式中赢得D1联赛的冠军
Filling Cabinets	30	在线赛季模式中赢得一个联赛冠军
Hello World	5	创建一个PRO球员并在线上完成一场比赛
On the Rise	25	在线季赛模式中联赛升级
One of the Bros	15	PRO球员在在线俱乐部中赢得一场比赛胜利
Bros	15	在线对战模式中邀请一个好友完成一场比赛
Good Start	30	online pro球员技能解开10%
Well on Your Way	50	online pro球员技能解开20%
Still Friends?	30	在与好友对战模式中拿到一个赛季冠军
Mr. Manager	10	编辑管理你的UT队伍
Silverware	10	在UT模式中获得一个杯赛冠军
Building My Club	10	第一次在UT模式中解锁道具包
Press Conference	30	在UT模式中以至少15000金币的方式买下一名金卡球员
I Love This Club	30	在UT模式中，你的俱乐部市值达到85000000
Promoted!	30	在UT模式中联赛成功升级一次
Pack King	50	在Ultimate Team模式中开启50个卡包
Challenge Accepted	30	在UT模式中，挑战由本周最佳球员所组成之球队并获胜
So Euro	5	在生涯模式中首个赛季带领球队获得欧战资格
For Country	20	在生涯模式中，成为一支国家队的主教练
Way with Words	5	在生涯模式中，成功要求球队高层增加资金投入
National Pride	30	在生涯模式中，作为一名球员被国家队征召
Wheeling and Dealing	15	在生涯模式中，以球员+现金的方式完成一次转会交易
Impressive	50	在生涯模式中，作为一名球员完成一项你的赛季目标
Nice Form	30	在生涯模式中，作为一名球员完成一次比赛目标

成就	分数	获得条件
Digi-Me	5	用原创球员开始生涯模式
Packing Bags	15	在生涯模式中，作为一名球员完成一次转会或租借
Master Negotiator	10	在生涯模式中，让CPU接受你的还价卖给你一名球员
Maxed Out	10	在EA SPORTS Football Club 中达到每日经验值上限一次
EASFC Youth Academy	10	EASFC等级达到5级
EASFC Starting 11	30	EASFC等级达到20级
Challenging	10	在EASFC中完成一次挑战
Big Spender	10	在EASFC中兑换一个道具
秘密成就		
In Form!	20	在UT模式中抽到黑金卡

CHECK 成就相关注意事项



Skill Legend 如果依靠自己操作会非常难，但采用短传终极训练中的 BUG 方法很容易获得，详见技巧挑战模式中短传终极训练讲解。

No Goal for You! 则可以用自建小人所在球队开始比赛，将全队阵型设置为全进攻，并不停造越位，自己堵在门线上挡球。

Creeping on the Down Low 在对方罚任意球是可以按 RB 让人墙稍微前移一点再准对方射门按 Y 键起跳。

Filling Cabinets 这个是在线上 Seansons 里面每个月 EA 会开启两次的杯赛里面夺冠，采取淘汰制需要连胜才行，输了一场就要要重新来哦。

So Euro 开始生涯模式时在设置中最后一项“European Competition in 1st Season?”并进行抽签即可。

National Pride 以球员进行生涯模式，不选择自建小人，直接选择像梅西、C 罗明星球员开始生涯模式一到国际比赛日国家队便会向你发出召唤。其他的任务型成就基本单靠游戏时间就能获得了，总体来说游戏的全程就难度不低，保守估计也需要 80 个小时左右。



SEGA瑰宝合集 怒之铁拳

全成就指南

《怒之铁拳》在国内又被称为《格斗三人组》、《格斗四人组》，乃是风靡一时的MD著名游戏，与中国玩家有着深厚的缘分。之前系列的第2作曾经出过XBLA版，如今三作捆绑在一起作为合集销售，成就高达400点，仅售800点MSP，可谓物美价廉。本系列难度不高，加上支持随时存档读档，还能使用秘技，全成就真可谓是易如反掌。为方便大家快速拿齐成就，下文将直接将成就攻略融入全成就路线图中进行解说。最后要说的是，本系列的音乐相当经典，以前没玩过的朋友可以细心体会。

成就数量	400点/12个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	150分钟左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无
特殊要求	无

注：本作可以随时按BACK键进行存档和读档，请多加利用。游戏有自动存档功能，但建议每完成一步动作后都手动保存一下。

SEGA瑰宝合集 怒之铁拳	SEGA	动作
X360 Sega Vintage Collection: Streets of Rage		美版
2012年5月30日发售	1~2人	800点MSP
无对应周边		

《怒之铁拳/格斗三人组》

这是系列的第一作，十分经典，其键位配置如下：

MD键位	X360默认键位	功能
A	X	呼叫警车
B	A	攻击
C	B	跳跃

Eyes In The Back Of Your Head 20点

成就拿法 这个成就的说明是对一名敌人使用投技，但事实上光用投技是不行的，这个成就的实际要求是这样的：某些敌人会从身后把你抱住（最普通的杂兵就可以），这个时候你先按B再按A（X360键位，下同），就可以漂亮地把抱住你的敌人扔出去，同时成就解除。这个成就可以在第一关一开始就尝试解除，不过个人建议你最后来，因为实战中这种情况并不少。

在开始游戏前请接上2P手柄，之后在游戏的主菜单画面，将光标指向OPTIONS，然后按住2P手柄的→+X+A+B不放，之后按1P手柄的START键，这样在OPTIONS中就会多出选择生命数和开始关卡的选项。先将难度改为EASY，并将生命数调为7，之后保存进度（记为SAVE 1）。然后从第一关开始。

Cat-Like Reflexes 20点

成就拿法 这个成就是要求你被敌人扔出去的时候受身成功。第一关开始后不久有个黄衣服敌人，这种敌人擅用投技，只要他把你扔出去时你按住↑不放，同时连按B键，就可以受身，之后成就解除。受身在实战中是经常要用到的，一定要掌握。



A Display of Strength 20点

成就拿法 该成就是要求玩家用过三作游戏中所有角色的所有必杀，目前玩家要做的就是分别用3名角色按X键呼叫支援并命中敌人。

Declawer (Part I) 20点

成就拿法 读取SAVE 1，从第二关开始，选择Adam，这样干掉第二关最后的BOSS之后，就会解除这个成就。

Beautiful, Yet Deadly 30点

成就拿法 读取SAVE 1，从第五关开始，选择Blaze，这样干掉第五关最后的美女BOSS之后，就会解除这个成就。

Syndicate Crusher 20点

成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的是读取SAVE 1，之后选择从第8关开始。本作本身难度不大，加上又能随时存档读档，通关不是问题。注意最后见到最终BOSS时他会邀请你成为他的手下，你要毫不犹豫地选择拒绝。通关之后不用看完STAFF，保存进度后进入下一步。



《怒之铁拳2/格斗四人组》

本作和前作相比，最大的不同是将呼叫警车改为了必杀技，必杀技发动中完全无敌，但会损血。本作的键位配置如下：

MD键位	X360默认键位	功能
A	X	必杀技
B	A	攻击
C	B	跳跃

本作同样有秘技，方法是在游戏的主菜单画面，将光标指向OPTIONS，然后按住2P手柄的X+A不放，之后按1P手柄的START键，如此一来会多出两种难度可选，并能将生命调为9条，还可以选关。先选择VERY EASY难度和9条命，之后存档，记为SAVE 2。

注意：从本作开始，随着游戏版本的不同，部分角色的名字会有不同，下文将一并写出。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

Declawer (Part II) 20点

成就拿法 从第3关开始，选择Sammy/Skate，这样当你打过这一关时就能解除成就。

Heavy-weight Chamption 30点

成就拿法 读取SAVE 2，从第4关开始，选择Max，这样当你打过这一关时就能解除成就。



A Display of Strength 20点

成就拿法 该成就是要求玩家用过三作游戏中所有角色的所有必杀，目前玩家要做的就是分别用3名角色的X、→+X、→→+A命中敌人。

Syndicate Crusher 100点

成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的是读取SAVE 2，之后选择从第8关开始。本作本身难度不大，加上又能随时存档读档，通关不是问题。通关之后不用看完STAFF，保存进度后进入下一步。



《怒之铁拳3/格斗四人组II》

本作也有秘技可以选关，但最后一关不能直接选，所以要多费一些周折。按键配置则和2代一样。

本作的秘技比较复杂，首先，在标题画面下按住1P手柄的↑+B不放，再按START键，就可以直接选择隐藏角色Victy/Roo。

之后在主菜单画面，将光标指向BATTLE，然后按住1P手柄的↑+A不放，此时光标会指向OPTIONS，然后按START键。这样就可以选关了。

此时将光标指向LIVES，之后按住2P手柄的↑+X+A+B不放，在这个状态下你可以将生命值调到最高的9条。

将难度设为EASY，生命值调为9条，之后保存进度，记为SAVE 3。





A Kangaroo's Best Friend 40点

成就拿法 选择从第2关开始，在本关第一小节的末尾，你会面对袋鼠和它的驯兽员，如果你能在限制时间内打倒驯兽员而未打倒袋鼠，那么就能解除这个成就。顺带一提的是这也是不用秘技时使用袋鼠的方法。

Imposters Need Not Apply 30点

成就拿法 读取SAVE 3，选择Axel从第3关开始，打过本关之后就能解除成就。

A Hair's Breadth 40点

成就拿法 该成就要求玩家用Zan打过第6关，且保证将军不死，这也是进入真结局的条件。这个成就需要花点时间来解说，下面以日版为例解说一下（版本可以在游戏选择画面更改）。

从第6关开始。先干掉机器人，左行进电梯，之后打开开关连续往下两次。右行干掉两个大汉，之后进中间的门。清空这个房间，出门干掉两个大汉，之后回电梯上一层楼。干掉两个枪手，进中间的门，清空这个房间。（两个房间如出一辙。）之后出门，一直往右会看到将军，不管他往前走，干掉BOSS过关，之后在第7关开始之后就会解除成就。

Syndicate Crusher 100点

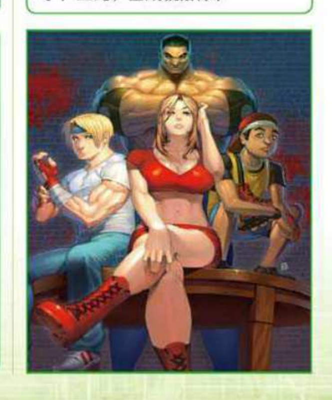
成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的是接着上面的步骤打完第7关。因为本作的最后一关即第7关是无法直接选择的，因此两个成就可以顺便一起拿了。注意最终BOSS战有三分钟限时，怕来不及的玩家可以先存好档。如果你之前已经打通了前两作，那么本作通关之后即可获得这个100点的成就了。

A Display of Strength 20点

成就拿法 该成就是要求玩家用过三作游戏中所有角色的所有必杀，目前玩家要做的就是分别用3名角色的X、→+X、→→+A命中敌人。如果你之前已经在前两作中满足了条件，那么现在就能拿到这个成就了。

Ultimate Power 30点

成就拿法 该成就的要求是将→→+A这招升到满级，而这一招的升级是看玩家获得的星数。当玩家每获得4万分时，就会自动获得1颗星，但如果损命的话就会扣除1颗星。→→+A升到满级需要3颗星，换句话说也就是让玩家一命不死获得12万分。这个算是有点难度的成就，不过在随时存档之后并不是什么问题，而且游戏中另有秘技可以更加降低难度。方法是从第一关开始，选择Sammy/Skate。开始游戏后马上狂按X键放必杀，将自己的血放空之后故意被敌人打死。如果此时玩家的分数为零，那么Sammy/Skate的拳头会变为高速机枪拳。这个时候再进游戏设置里把A键设为满速连发，如此一来Sammy/Skate的拳头将变得十分惊人！配合随时存档读档，大概在第4关刚开始的时候就可以拿到12万分了！至此，全成就解除！



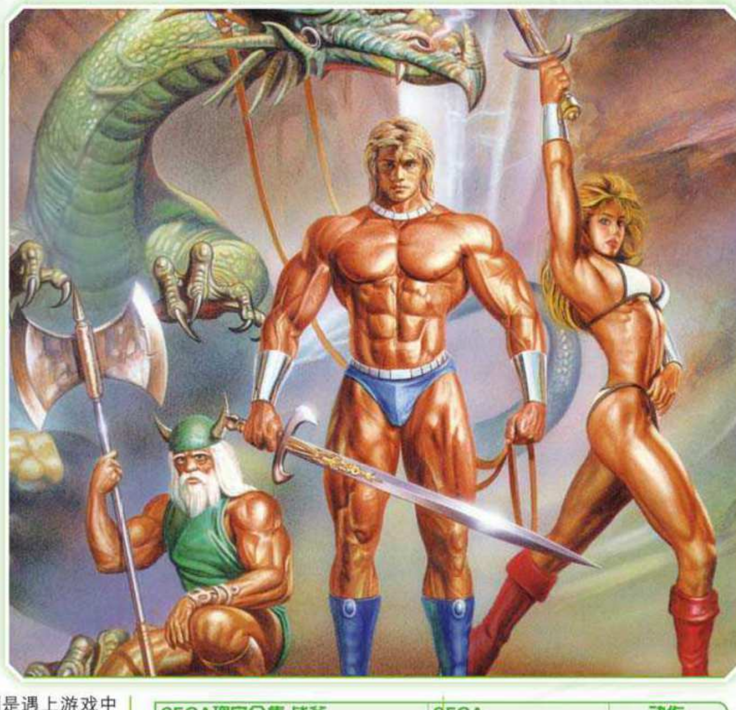
SEGA瑰宝合集 战斧

全成就指南

成就数量		400 点 /12 个
难度		★☆☆☆☆
在线成就点数		无
全成就所需时间		180 分钟左右
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		有
有无成就 BUG		无
特殊要求		无

说到“《战斧》系列”，年龄稍大一点的玩家应该是无人不知、无人不晓。本系列的经典程度无庸置疑，之前曾经于 XBLA 上推出过 1 代，这回的合集是将 1、2、3 这三作合在一起推出，可谓物美价廉。游戏虽然有一定难度，但是由于支持随时存档读档，所以全成就依然无压力。为方便大家快速拿齐成就，下文将直接将成就攻略融入全成就路线图中进行解说。

注：游戏虽有自动存档功能，但建议每完成一步动作后都手动保存一下。



《战斧》

这是系列的第一作，和之前的 XBLA 版一样，游戏收录的是街机版而非 MD 版，因此不存在结局的分别。本作键位配置如下：

MD 键位	X360 默认键位	功能
A	X	魔法
B	A	攻击
C	B	跳跃

由于是街机版，所以在游戏中不存在 OPITONS，你需要在进入游戏前于街机筐体设置画面中更改设定，不用说，自然是调最低的难度、最多的生命值了。之后进入游戏，选择性感美女 Tyris 开始游戏。本作的难度不高，为方便没接触过这个系列的新手，下面简单解说几条心得：

1. 将敌人击落悬崖可以一击必杀，反过来玩家如果被击落悬崖会立刻损失一条命。

2. 对付大部分敌人只需一招 →→ +A 即可，特别是遇上游戏中最强的杂兵——骷髅兵时。但注意部分敌人也有同样的招式，另外此技无法攻击到版边的敌人。

3. 同时按 A+B 使出的背后攻击(俗称花剑)是比较实用的技巧，算准距离和时间可以屈死不少敌人。以普通攻击将杂兵打至蹲下状态后再用花剑可以一击必杀。

4. 本作的精髓就在于骑龙，骑上去之后不管是多么强大的敌人都不堪一击。不过注意敌人会把你从龙上打下来，请善于随时存档读档来回避这一点。



SEGA瑰宝合集 战斧	SEGA	动作
X360 Sega Vintage Collection: Golden Axe		美版
2012年5月30日发售	1～2人	800点MSP
无对应周边		

Utter Obliteration 20点

成就拿法 该成就要求将敌人浮空并击毙时使用魔法。只需对着一上来的敌人用两次→→ +A，在第二次命中时马上按 X 键放魔法，只要敌人此时还没掉在地上死透，就可以解除这个成就了。

Temporary Partners 20点

成就拿法 这个成就是要求过关时骑在龙上。由于本作的龙十分强劲，就算没这个成就也建议玩家多用龙。而第一关的途中就有龙出现，不要错过。

Law of Gravitation 20点

成就拿法 该成就是要求玩家在三作游戏中均有将敌人击落至悬崖的经历，而在 1 代中最快第 2 关一开始就会出现悬崖，就算错过，后面也有大把机会。

I summon thee, Dragonhead! 20点

成就拿法 该成就是要求玩家使用 Tyris 的最强魔法。在游戏中记得尽量多收集魔法瓶即可，收集满之后按 X 键使用就能解除该成就。

Tamer of the Wilds 30点

成就拿法 该成就要求玩家骑过 1 代中所有的龙。1 代的龙一共有 3 种，分别是扫尾龙、喷火龙和吐珠龙，玩家只要见龙就骑就不会错过。

Wielder of the Axe 100点

成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的就是将 1 代通关，这不是一件很困难的事情。最终 BOSS 前有喷火龙，再加上 Tyris 的最强魔法，用不了几下就可以送其归天了。



《战斧Ⅱ》

本作的玩法和 1 代一样，不过游戏采用的是 MD 版。开始前你可以在 OPTIONS 中调整难度和生命值，需要注意的是如果将难度调为 EASY，那么你是无法打出正常结局的。不过由于本作有选关秘技，所以你依然可以先用 Tyris 来打 EASY 难度解除其他成就，最后用秘技直接调最后一关来通关。

特别要说的是，本作的音乐是举世公认的经典。

Law of Gravitation 20点

成就拿法 该成就是要求玩家在三作游戏中均有将敌人击落至悬崖的经历，遇到有悬崖的地方就尽量满足这一要求吧。

Come forth, King of Fire! 20点

成就拿法 该成就也是要求玩家使用 Tyris 的最强魔法，在游戏中记得多收集魔法瓶即可。不过需要注意的是，如果玩家未在 OPTIONS 中更改魔法的使用方法，那么你需要按住 X 键不放，待下方的全部魔法瓶点亮之后再松开，这样才能发动最强的魔法。

Master of Beasts 30点

成就拿法 该成就要求玩家骑过 2 代中所有的龙。2 代的龙也有 3 种，玩家只要见龙就骑就不会错过。而解开这个成就之后就可以退出 EASY 的流程了。

Wielder of the Axe 100点

成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的就是将 2 代通关，而且可以用选关秘技。玩家首先要在主菜单画面将光标指向 OPTIONS，之后按住 X+A+B 不放，之后进入 OPTIONS，再放开 A+B 但依然按住 X 键不放。保持这一状态只按 A、B 两键进入选人画面（推荐选择拥有最强物理攻击的 Gillius）选完人之后画面上会出现一个数字 1，这个就是选关画面了，把数字调为 7 再按 START 键，就会直接开始最终 BOSS 战。打过之后就算通关了。

Coliseum Champion 45点

成就拿法 该成就的要求是打过游戏的对决模式（The Duel）。该模式一共有 15 场战斗，其间损失的体力无法回复。推荐选择 Gillius，外加随时存档读档保证，打过不是问题。

《战斧Ⅲ》

本作的玩法和前两作有比较大的变化，难度也上升了不少。游戏流程也不再是单线式，途中有几处会出现分支选择。本作虽然有选关秘技，但由于有一个成就要求玩家达成真结局，所以选关是没有用的。从快速解除成就角度出发，推荐大家选择最左边的豹人，只需使用一招→←→+A+B，就可以战胜包括最终 BOSS 在内的全部敌人，毫无压力！难度可以调最低，生命值自然调最高喽，所有分支都推荐选择上方的路线。



Law of Gravitation 20点

成就拿法 该成就是要求玩家在三作游戏中均有将敌人击落至悬崖的经历，遇到有悬崖的地方就尽量满足这一要求吧。注意第一关的马车是不算的。

Pacifier of Creatures 30点

成就拿法 该成就要求玩家骑过 3 代中所有的龙。前两作中有类似的成就，但本作由于有分支路线，所以会麻烦一点。这里建议所有分支都选择上方的路线，这样在第 1 关会遇到短舌龙，第 3 关会遇到长舌龙，第 4 关会遇到喷火龙，第 5 关会遇到投技龙。注意你必须在一遍流程中骑过所有的龙。

Wielder of the Axe 100点

成就拿法 该成就的要求是玩家将三作游戏全部通关，目前玩家要做的就是将 3 代通关。

Golden Axe Forever 100点

成就拿法 该成就的要求是打出 3 代的真结局。本作的真结局条件为：不接关，进入最后一关之前的评价为 B 或 B 以上。本作的评价是靠分数逐渐累积的，只要不死命，多用豹人的那个 BUG 招，打出 B 评价没任何问题。不过用时较长，请多存档以防失手。

This One Stands Alone 20点

成就拿法 该成就的要求是打过 3 代的 VS 模式。这个模式比 2 代的 DUEL 模式简单太多了，只要把 5 名角色各赢一遍即可，推荐角色还是豹人，全程→←→+A+B 无压力！至此，全成就解除！





无间龙头	Square Enix	动作冒险
X360 Sleeping dogs		美版
2012年8月13日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

虽然并非是由国人打造，但《无间龙头》在还原香港特有的东方风情上的确不遗余力，本次推出的DLC“北角噩梦”（Nightmare in North Point）是在万圣节前夕发布，内容却是以东方著名的妖怪“僵尸”为主题，同时僵尸也曾是香港地区恐怖电影和电视剧中非常常见的元素，与西方所流行的“丧尸”（Zombie）有异曲同工之妙，也从另一个角度展现了香港的东方风情。本DLC仅售560MSP/4.99美元，内容算不上丰富，却相当有趣，喜欢本作的玩家不妨一试。

SLEEPING DOGS
北角的噩夢
NIGHTMARE IN NORTH POINT

DLC简介

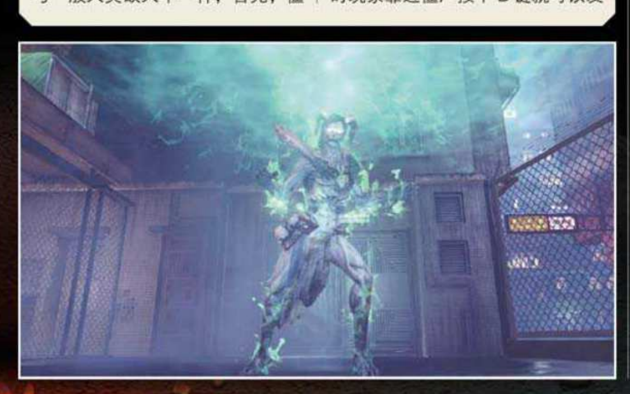
- ●名称：无间龙头 北角噩梦
- ●类型：单机剧情DLC
- ●售价：560MSP/4.99美元
- ●流程长度：约2.5小时
- ●成就数量：5

简述

这是一个独立剧情的DLC，玩家不能够在游戏本身的故事模式中进行DLC剧情，而是必须进入北角噩梦专属的主菜单界面，然后选择开始游戏来进行独立的剧情。本DLC剧情基本上不继承故事模式的内容，也没有升级选项，更不能查看招式解锁。同时，本DLC中无论是主线任务还是支线任务都不会提高警察等级、帮派等级或威望，玩家能够得到的，只有情报和特殊的服装。不过玩家可以在本DLC中更换故事模式中得到的服装并获得相应的增益，而近战攻击的性能则是有限继承，部分招式可以发动，例如按B键擒拿后发动的X、X、长按X，还有奔跑后按X键发动的飞踢等，而像是B键+Y键发动的强大招式点脉则无法使用。

新敌人

本DLC中只有两种新敌人，分别是僵尸（Jiang Shi）和妖怪（Yaoguai），前者就是我国所流行的鬼故事中最常见的怪物之一，传言是由死尸在月圆之夜变化而来，因为是明清年间所产生的传说，所以身上穿有清朝官服。游戏中的僵尸基本符合这一造型，在特性上则与一般人类敌人不一样，首先，僵尸比起一般暴徒要更耐打，一套完整的连击都只能将僵尸打退，而不能将其击倒。第二，僵尸免疫所有招式带有的眩晕效果，无论是X、X、长按X还是擒拿之后的X、长按X和X、X、长按X都无法将僵尸打至眩晕，只有生命值降到一定程度时，僵尸会自动进入眩晕状态，这时玩家靠近僵尸按下B键就可以发动特殊终结技秒杀僵尸，但这种眩晕状态只会持续一段时间，这段时间内如果没有被击杀，僵尸会重新苏醒。第三，僵尸的攻击手段完全不同于一般的暴徒，而且性能非常多样化，基本上，僵尸的每一招攻击都带有移动性能和追踪性，而且有部分攻击还带有投技特性，反击的时机也各有不同，初次对战时玩家们最好先适应一下。但跟妖怪比起来，僵尸已经算是非常好对付了，因为妖怪不吃任何普通近战攻击，玩家只有蓄满灵气槽进入灵气状态后才能够用近战攻击打中妖怪，而就算是这个时候，妖怪也是不会被任何招式打入眩晕状态。妖怪的攻击欲望非常强烈，虽然招式不多，但每一招留给玩家的反击时机非常短，而且就算按对了反击时机，玩家也只会使出闪避或过肩摔，前者没有任何反击性能，后者会因为妖怪在被摔到地面上时瞬间转移而无法造成伤害。幸好，妖怪无法对抗桃木剑的攻击，也不懂得躲闪灵气状态下玩家的近战攻击，找对方法后对付起来还是很简单的。



新系统

本DLC中，沈伟的气场槽（黄槽）会被替换为灵气槽（蓝槽），不过两者的增长规则非常类似，在游戏中，只要玩家攻击敌人——除了僵尸、暴徒和妖怪外还包括有敌意的一般市民——就会令灵气槽增长，蓄满后进入灵气状态，此时玩家的近战攻击威力提升，生命值缓缓回复，能够用普通近战攻击击中妖怪，并且在发动反击和对眩晕的僵尸发动擒抱终结技时会触发特殊的动作。和气场槽不一样的是，灵气槽一开始无法累积，需要在主线任务中开启，而且进入灵气状态后的衰减速度比起气场槽快得多，不过只要在该状态中保持攻击敌人可以持续恢复灵气槽，延长灵气状态的持续时间。另外，在进入灵气状态前累积的灵气是不会消失的，玩家可以靠利用这一特性，在对战强敌前将灵气槽蓄到快要满的程度，然后就可以在跟敌人对战时快速进入灵气状态。



新收集

本DLC中的收集只有一种，就是冥火盆（Hell Money Shrine），其收集方式和正篇故事中的祭坛（Health Shrine）一样，靠近后按Y键就可以触发烧冥币的动画并激活冥火盆。游戏中一共有十个冥火盆，全部位于北角，激活后可以提高灵气槽的累积速度。但因为本DLC中不存在能够完成后标明所有冥火盆位置的女朋友任务，所以玩家需要自行寻找。后文的成就部分将会给出十个冥火盆的地图所在位置，方便各位玩家参考。

剧情与流程概述

本作的故事和任务都非常简单，所以这里只会给出一个剧情概述来让不懂外语的玩家对于本DLC的剧情有所了解，同时流程部分将会给出难点提示，希望能够对各位玩家快速打通本DLC有所帮助。

剧情



某天，一部僵尸片在香港上映，沈伟与他其中一位女朋友“不平”（No Ping）观影完毕，被电影剧情雷得不轻。两人回家路上遇到了不平的叔叔阿咸（Salty），他警告两人不要拿僵尸开玩笑，因为在万圣夜，说鬼坏话可是会被鬼盯上的。结果，话还没说完，一个带着笑脸猫面具的男子突然凭空出现，绑架了不平，而且宣称在今晚，新安义将会付出代价。

一番追逐后，沈伟击败了突然冒出的僵尸，但还是不敌笑脸猫，让他带走了不平。回到金盖（Gloden Koi）餐厅，他被突然出现在大厅的文森特（Vincent）吓了一跳，因为这位道上兄弟应该已经死了。幸好，文森特似乎没有打算给沈伟找麻烦，还提示他店子后院有麻烦。果然，沈伟在后院碰到了一个怎么都打不赢的妖怪，幸好阿咸及时提示他跑到屋顶，逃过了一劫。

之后根据阿咸的提示，沈伟找到了一位叫吴浩法（名字谐音是“唔好发”，在粤语中的意思是“发不了财”）的药师，帮助他调配了一碗神秘的中药，喝下后，沈伟的潜能被激发，能够在双拳中灌注灵力，从而拥有和妖怪一战的能力。这时，沈伟听说18K也在疯狂地寻找对抗僵尸和妖怪的方法，看来笑脸猫也在找他们的麻烦，循着线索，沈伟找到了笑脸猫，和对方手下从阴曹地府带来的新安义成员变成的僵尸大战一场，还堵住了通往地府的传送门。

没想到笑脸猫竟然从地府召唤来了三个沈伟的死敌，分别是狗眼（Dogeyes）、鼠脸（Ratface）和马尾辫（Ponytail），为了不让三人趁机作乱，沈伟只好一一前去对付他们。期间沈伟从文森特和阿咸口中打听到了笑脸猫的来历，他原本叫刀疤李（Big Scar Lee），是新安义的成员，但是因为太过自大，不听上头的命令，被当时的龙头朴叔（Uncle Po）下令处决，而负责下手的人恰恰就是马尾辫。于是，在击败马尾辫后，沈伟问出了解决笑脸猫的方法。他当年身体被剁碎用来喂猫，但有一截手指被藏在北角的庙宇中，只要这截手指还在，笑脸猫就注定会阴魂不散。

知道了解决方法，沈伟立刻动身前往庙宇，击败了笑脸猫召唤出的大量僵尸和妖怪，最后甚至打倒了笑脸猫，救下了被绑架的不平，然后把笑脸猫的手指丢进火中，终结了北角的噩梦。事情解决后，沈伟带着不平去拜祭在死后仍然帮助了自己的文森特，然后建议不平继续和自己约会，却没有发现，自己的女友在被绑架后，似乎已经变得有点不正常了……

流程

●大麻烦（Big Trouble）

难点提示：

1. 追逐笑脸猫的阶段其实时间不是很紧，不过第一次追时玩家们不熟悉路线，最好设法跟紧，不需要盯着笑脸猫，只需要追踪他奔跑时留下的绿色火焰即可。

2. 初期的僵尸比较好对付，不过比起近战攻击，直接拖到场景中的火桶处把僵尸烧死会更快捷。

●道术（Chinese Magic）

难点提示：

1. 第一次和妖怪战斗，什么都不需要干，专心闪避妖怪的攻击，近战是打不中对方的，还会变相为妖怪创造攻击机会。熬过一段时间就会触发剧情。

2. 药师要求玩家去找三个材料，前两个相当简单，最后一个颇有难度，先要对付一群18K暴徒，基本上人人持械。中途会有大量僵尸乱入，建议拳脚解决暴徒，然后用场景中的互动元素和地上的武器解决僵尸，打起来会比单纯用拳脚轻松得多。

3. 再次对战妖怪，可以先打路上无辜的市民，把灵气槽蓄至将满时前去挑战，击杀一个在场的僵尸就可以进入灵气状态，对准妖怪一轮猛攻，应该可以轻松解决。

●笑脸猫的打手们（Smiley Cat's Army）

难点提示：

1. 这次的敌人主要是普通的暴徒，对于玩家来说应该非常熟悉，对付起来也不难，惟一的难点应该是一场追车，在离开海边转向市区时会拐一个大弯，这里一定要处理好，不然撞上墙壁后肯定会追不上对方。途中可能会出现丢失目标的倒计时，但只要玩家能够保持好车速，对方在拐弯时减速会为玩家创造重置倒计时的机会。

2. 第一次遇到传送门时，不用忙于对付僵尸，站在传送门中心，等待僵尸过来，反击他们的攻击后立刻按B键擒拿，然后再按B键就可以迅速把对方丢进传送门，如是三次，传送门消失，留下一把桃木剑。可以不急于使用，解决僵尸后留下对付一会儿出现的妖怪。

3. 有桃木剑的情况下，妖怪毫无威胁可言，优先解决然后再处理同场的僵尸，然后就可以等着看剧情并完成任务了。

再次复仇（Revenge ×2）

难点提示：

1. 玩家可以决定先去对付狗眼还是鼠脸，谁先谁后都没关系，就近选择即可。这里选择先去解决狗眼。

2. 跟狗眼手下的暴徒和僵尸打斗都不难，不过后期会有一只妖怪和几个僵尸同场出现，老规矩，先对付僵尸，进入灵气状态后再打妖怪，只要妖怪不死，僵尸会不断刷新，保证玩家能够进入灵气状态。

3. 之后狗眼登场，但处于无敌状态，先解决僵尸，然后用反击配合近战攻击解决狗眼。将他击倒后，长按B键将其抓起，带到火炉处烧个干净。



灭鼠（Clean Out The Rats）

1. 和鼠脸的战斗首先是一场枪战，注意任务目标是追上鼠脸而不是杀死所有人，所以如果看到有丢失目标的倒计时出现，立刻往前冲，不要理会敌人，他们是没办法在瞬间杀死玩家的。

2. 之后的BOSS战完全没有难度，现场有一个传送门，先用僵尸封起，然后用奖励的桃木剑把鼠脸和在场的僵尸全数解决即可，如果想要省下桃木剑，只用拳脚也完全没问题。

往日的鬼魂（Ghost Of The Past）

1. 本关惟一的难点就是VIP室的妖怪，但是，VIP室同时拥有大量的互动物品，包括鱼缸和低音喇叭，用这些互动物品快速解决僵尸可以获得大量的灵气，让玩家迅速进入灵气状态，加上马尾辫脚旁还有一把桃木剑，要解决妖怪还是很简单的。

决战笑脸猫（Smiley Cat）



1. 到达寺庙后不需理会和僵尸战斗的僧人，直奔主题和笑脸猫决战。战斗内容很简单，有僵尸在场时，消灭僵尸，有传送门在场时，关闭传送门，有妖怪在场时，用关闭传送门奖励的桃木剑解决掉，笑脸猫附身在僧人身上时，用桃木剑或反击解决掉。等笑脸猫亲自出手时，玩家们会发现他简直弱爆了，就是一个普通的暴徒而已，不需理会其他僵尸，放倒笑脸猫，就可以迎来结局。

成就详解

名称： Pet Cemetery
点数： 15点
条件： 将Dogeyes、Ratface和Ponytail送回阴曹地府。
获得方法： 剧情成就，完成任务“Ghosts of the Past”后就会获得。

名称： I Can Haz Banishment
点数： 50点
条件： 超度笑脸猫。
获得方法： 剧情成就，完成任务“"Smiley Cat”后就会获得。

名称： Ghost and Stuff
点数： 20点
条件： 完成所有支线任务。
获得方法： 本作中的支线任务有三种，分别对应三种图标，蓝色的对话框是拯救被困住的市民，共有三个、蓝色漩涡是通往地府的大门，需要用附近不断出现的僵尸封闭，封上后可用出现的桃木剑清场，共有四个、紫色漩涡是有妖怪隐藏在该处，击败即可完成，共有三个。一共十个支线任务，会随着主线任务进度而陆续出现，全部完成后即可获得该成就。

名称： Cursed Gold
点数： 15点
条件： 完成DLC中的五个金挑战（Awards）。
获得方法： 本次DLC中有五个专属挑战，下面将一一列出其达到金挑战所需要的条件和完成的最佳方法，一旦完成五个金挑战，将立刻获得本成就。

挑战1： Vampire Hunter
完成条件： 杀死200个僵尸。
完成方法： 首先，这个统计仅限僵尸，一般市民和18K暴徒不算。而且只算被玩家用近战攻击消灭的僵尸，用车撞死的也不算。僵尸是这个DLC中最常见的敌人，数量也不算少，玩家在游戏过程中会击败大约100头左右的僵尸，想要补足剩下的僵尸很简单。游戏的主线任务和部分支线任务中会出现通往阴曹地府的传送门，造型是一个青色的光柱，封住传送门的方法是用擒拿抓住僵尸然后带到传送门附近，按照提示按下B键就可以将僵尸丢进传送门，如此重复三次就可以封闭传送门。但如果玩家不封住传送门，只用近战攻击消灭僵尸，僵尸会不断刷新，只要玩家不断打倒僵尸，凑够200个只是时间问题。

挑战2： Demon Hunter
完成条件： 杀死20个妖怪
完成方法： 参考挑战3：Demonic Exorcism。

挑战3： Demonic Exorcism
完成条件： 用桃木剑杀死15个妖怪
完成方法： 妖怪在游戏中比僵尸要罕见，如果只用拳脚是无法杀死妖怪的，必须进入灵气状态才可以对妖怪造成伤害。但如果玩家手持桃木剑则同样可以伤害并杀死妖怪。想要完成两个挑战，首先需要确保在游戏过程中不浪费桃木剑，只用于对付妖怪，遇到其他敌人手上又正好有桃木剑时，长按方向键↓丢下桃木剑击败敌人再捡起。在出现分支任务时，先完成蓝色漩涡任务，可以获得桃木剑，然后前去完成对付妖怪的紫色漩涡任务。最后，在完成故事主线和支线任务后，驾车在北角转悠，只要看到有桃木剑单独放在地面，而地图上却有红点显示的地方，则表明该区域存在着妖怪，拿起桃木剑后妖怪会现身，迅速打倒即可。

挑战4： Hard to get
完成条件： 反击100次僵尸的啃咬。
完成方法： 僵尸的其中一种攻击是咬主角的脖子，在咬下的瞬间会有反击判定，立刻按下Y就算是成功回避了一次啃咬。但僵尸的攻击方式并非固定是啃咬，想要引发啃咬很简单，按B键抓住僵尸然后不作其他动作，僵尸很快会挣脱，然后固定会以啃咬反击，立刻按下Y键，然后再次擒拿僵尸，如此往复直到僵尸被反击杀死，再换下一个僵尸即可。一般来说如果玩家的战斗技术够好，在正常流程中是凑不够100次的，可以在完成游戏后随便找一个僵尸多的地方，用上文的方法凑齐。

挑战5： Underworld Offering
完成条件： 找到所有冥火盆。
完成方法： 条件与成就“Hell Money”，请参考相关成就说明。



名称： Hell Money
点数： 25点
条件： 找到全部十个冥火盆（Hell Shrine）
获得方法： 冥火盆分布在北角的各个区域，具体位置请参考下图。找到后来到火盆旁按Y键烧冥币即可激活。十个找齐后即可完成本成就和挑战5：Underworld Offering。



MASS EFFECT 3 OMEGA

纵观《质量效应3》发布的几个单机DLC，我们可以发现一个非常独特的地方，那就是对背景的补充。在系列第四作已经确认会交到新工作室手上的情况下，本作的开发组不再致力于描述更多关于收割者战争后的故事，而是更多地为玩家展现游戏背景中存在，却几乎没有被游戏本身所展示出的内容。首个DLC“灰烬余生”让我们见到了一位活生生的普洛仙人，并且将其招募为队友，前一个DLC“利维坦”则为玩家揭示了收割者和其造物主利维坦之间的关系，也把这个宇宙中最为古老的物种之一推到了与收割者战斗的前线。相比起来，近日发布的DLC“欧米茄”（Omega）则不太一样，本次的故事将我们带到了欧米茄太空站，这里是宇宙中最无法无天的暴徒所横行的地区，一个犯罪者的帝国，而君临这处地方的，则是阿莎丽人艾丽娅·缇洛艾克（Aria T'Loak）。不过这一切都随着克鲁伯斯（Cerberus）的入侵成为了泡影，曾经的犯罪帝国女王也不得不前往神堡避难。但是在故事正篇中，玩家已经通过完成支线任务为艾丽娅集结了一支足够强大的军队，如今，玩家需要随着艾丽娅出征，为夺回欧米茄而战！

DLC简介

- 名称：质量效应 欧米茄
- 类型：单机剧情DLC
- 售价：1200MSP/14.99美元
- 流程长度：约5小时
- 成就数量：3

质量效应3	EA	角色扮演
X360 Mass Effect 3		美版
2012年3月6日	1人/在线4人	59.9美元
对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

简述

从内容上来说，本DLC似乎更应该是在原本故事的流程当中出现，因为在单机战役中，玩家已经在神堡帮助艾丽娅集结了一支军队，可是任务却在军队集结后戛然而止，或许是因为制作时间的限制，所以夺回欧米茄太空站的内容被制作成了DLC，直到最近才得以与各位玩家见面。本DLC会在独立的欧米茄太空站区域发生，而且在攻关过程中不能离开，同时玩家不能携带任何队友，只能操纵谢帕德指挥官，常驻队友是艾丽娅，同时还会有一位系列首次登场的女性特锐人队友在流程中提供帮助。DLC的流程长度略长于利维坦，如果玩家使用的是高难度，那么在游戏最后还会有一场硬仗在等着玩家去打。

新配件

系列老习惯，本次DLC会加入新的武器配件，不过本次加入的配件数量较多，有足足五个，下表将会一一列出这些配件的功能。同时，在本DLC中，玩家可以通过在欧米茄内部的商店购买和游戏流程中拾取的方式来把其中一部分的配件升到五级。

配件名称	配件效果
Assault Rifle High-Velocity Barrel	使得子弹拥有穿透薄掩体和无视敌人部分装甲的能力，但也会提高50%的重量
Shotgun High-Velocity Barrel	提高武器伤害，并使得子弹拥有穿透薄掩体和无视敌人部分装甲的能力，但也会提高50%的重量
Shotgun Omni-Blade	大幅提高近战伤害，但也会提高50%的重量
Sniper Rifle Thermal Scope	提高武器精准度、但也会提高50%的重量，同时提供透视墙壁和烟雾的性能
Pistol Heavy Barrel	大幅提高武器伤害，但也会提高50%的重量

新能力

下文将会介绍两位在本DLC中登场的队友的能力，但标题并没有写为新队友是因为两者都不会加入谢帕德的队伍当中，只会在本次DLC中与玩家并肩作战，所以不能称之为新队友。除了对两者进行介绍，下文也会列出她们各个能力等级的效果，方便玩家参考并选择提升能力的路线。同时，在完成本DLC后，艾丽娅的两项特有能力会作为额外能力加入到列表当中，供玩家在诺曼底号医务室中选择额外能力时使用。



●艾丽娅·提洛艾克（Aria T'Loak）

种族：阿莎丽人

身分：奥米伽空间站的统治者

职业：异能头领（Biotic Boss）

能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Biotic Boss	提高15%生命值和护盾值，提高20%能力伤害	提高15%生命值和护盾值，提高20%能力伤害	提高15%生命值和护盾值，提高20%能力伤害	提高40%能力伤害	提高25%生命值和护盾值	提高20%武器伤害	提高40%能力伤害	提高所有队伍成员20%生命值和护盾值	提高40%生命值和护盾值
Flare	获得异能闪爆能力，冷却时间30秒，造成400点伤害，产生200牛冲击力，范围6米	缩短25%冷却时间	提高20%伤害与冲击力	提高30%伤害与冲击力	提高30%范围	缩短30%冷却时间	提高异能爆炸50%的伤害、冲击力与范围	提高50%范围	提高75%对护盾和屏障的伤害
Reave	获得异能掠夺能力，冷却时间8秒，每秒造成70点伤害，持续4秒，并使释放者得到15%伤害减免	缩短25%冷却时间	提高35%持续时间	提高40%持续时间	提高范围至3米	提高10%伤害减免	缩短35%冷却时间	提高75%对护盾和屏障的伤害	提高30%伤害与持续时间，提高15%伤害减免
Carnage	获得灭绝火炮能力，冷却时间10秒，造成315点伤害，范围1.5米	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高50%范围	提高30%伤害	增加击飞性能	缩短35%冷却时间	提高65%对装甲的伤害	提高50%伤害
Lash	获得异能鞭笞能力，冷却时间6秒，造成150点伤害，产生1200牛冲击力	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高30%伤害	提高异能爆炸50%的伤害与冲击力	缩短35%冷却时间	能力生效后在之后10秒内再次对敌人造成100%能力伤害	使用能力后有35%机会不触发冷却，并且在能力生效后延长100%可触发异能爆炸时间	能力能够穿透护盾和屏障对目标生效，但是产生的冲击力降低

奈蕊妮·坎多罗斯（Nyreen Kandros）

种族：特锐人　　身分：鹰爪军团的领袖　　职业：特锐女猎手（Turian Huntress）

能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Turian Huntress	提高15%生命值、护盾值和能力伤害	提高15%生命值、护盾值和能力伤害	提高15%生命值、护盾值和能力伤害	提高30%武器伤害	提高30%生命值和护盾值	提高30%异能伤害	提高30%科技能力伤害	提高所有队伍成员20%能力伤害	提高30%能力伤害
Incinerate	获得燃烧能力，冷却时间8秒，造成300点伤害	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高30%伤害	提高范围至1.5米	能力生效后在之后8秒内再次对敌人造成40%能力伤害	缩短25%冷却时间	提高100%对冻结和减速目标的伤害	提高50%对装甲的伤害
Overload	获得过载能力，冷却时间8秒，造成220点伤害，削弱敌人的护盾和屏障	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	对8米内一个额外目标造成60%能力伤害	提高30%伤害	令部分有机体敌人陷入短暂麻痹状态	缩短25%冷却时间	提高15%伤害，对8米内一个额外目标造成60%能力伤害	提高100%对护盾和屏障的伤害
Biotic Protector	获得异能护盾能力，冷却时间10秒，持续4秒，发动期间无法进行任何其他动作	缩短25%冷却时间	提高25%持续时间	能力发动时对三米内敌人发动一次范围冲击，造成300点伤害	使用能力后有50%机会不触发冷却	缩短30%冷却时间	提高30%持续时间	护盾解除后10秒内提高50%武器伤害	护盾解除后10秒内提高50%伤害减免
Lift Grenade	获得浮空手雷能力，造成450点伤害，范围5米，并令范围内敌人浮空，持续4秒	手雷携带量+1	提高20%伤害	提高30%伤害	提高30%范围	手雷携带量+2	提高50%持续时间	浮空效果结束后将所有目标砸到地面，令所有目标昏迷三秒	提高30%伤害和范围

新敌人

本DLC中的主要敌人仍然是玩家们所熟悉的克鲁伯斯士兵，不过在敌人的阵容中还是增添了两个新面孔，分别是堡垒机兵（Rampart Mech）和秃鹳（adjutant）。

堡垒机兵

在本DLC的剧情中，克鲁伯斯用力场装置封锁了整个欧米茄空间站，虽然这种方法可以有效地将空间站中的市民们和克鲁伯斯的哨站隔绝起来，却也阻碍了克鲁伯斯士兵的通行和对空间站的巡逻。于是，克鲁伯斯的工程师改装了空间站中的洛基保安机兵（LOKI security mechs），增厚了装甲并添加了科技护甲，并将其命名为堡垒机兵。因为是纯粹的无机体，堡垒机兵可以穿越会杀死有机体的力场，所以在有力场的区域，堡垒机兵是玩家会遇到的主要敌人。他们装备了M-23 Katana霰弹枪，只有一条黄色的装甲血槽，不过能够启动科技护甲来提高防御力。因为是人形机器，它们的弱点和人类一样是头部。在近战时，堡垒机兵会进入名为猎人杀手模式（Hunter-Killer Mode）的特殊状态中，这时机兵的移动速度更快，而且会使用和谢帕德类似的能量刃来进行攻击。另外，如果机兵受到了严重的伤害，它们还会构筑一个能量盾，虽然能量盾会限制它们一切行动，却可以让它们自我修复，当然，这个盾是可以被击碎或穿透的。不过，机兵的灵活程度不如一般克鲁伯斯士兵，所以它们无法翻滚躲避异能和科技能力攻击，任何对无机体有效的能力都可以作用于堡垒机兵。



秃鹳

这是一种克鲁伯斯基于收割者科技而创造的怪物，最后因为实验失控，秃鹳跑出了实验室，开始在欧米茄空间中中肆虐。这种怪物拥有把其他有机生命直接转化为同类的能力，可以被视为是收割者式的丧尸。不过在游戏中，秃鹳的这一项能力没有被表现出来，对玩家来说，它是一种有点难缠的敌人，拥有女妖那样的异能屏障+装甲身躯，而且同时具有远程攻击和近战能力。在远程战斗时，秃鹳使用右手变成的加农炮攻击，除了会射出异能炮弹外，甚至还可以释放奇点黑洞。而在近战时，秃鹳会直接冲向玩家发动大威力的近战攻击，方式有点类似于巨兽。幸好，虽然具有各种强大的特点，但秃鹳的攻击强度和屏障还有装甲的强度都无法与女妖比拟，而且他们背部长着巨大的泡囊状组织，那里就是他们的弱点，因为泡囊状组织体积很大，玩家很容易就可以打中，用能够穿透物体的狙击枪更是可以直接击穿秃鹳的



头部打中这个弱点，加上秃鹳并不会使用女妖特有的短距离瞬移能力，所以只要保持不被它们近身，要消灭它们也不难。

剧情流程攻略

Citadel: Aria T'Loak

剧情

一封在私人终端的信件把我再次带回了神堡，在42号码头，我见到了欧米茄空间站的前统治者，艾丽娅·缇洛艾克。这已经不是我们第一次打交道了，但她显得比以往都要谨慎，将我邀请到了飞车中商量进攻



欧米茄的计划。我曾经帮助她夺回了对嗜血者、蓝太阳和噬日者三支臭名昭彰的佣兵团的控制，现在，有了足够的力量，艾丽娅终于打算要进军欧米茄了。目前，占领欧米茄的克鲁伯斯守卫军的领袖是奥列格·彼得罗夫斯基将军，一位相当精通战略的军人，要击败他手下的军队并不容易，但作为欧米茄曾经的统治者，艾丽娅知道这个空间站中的众多秘密，而这些秘密，将带给我们胜利的机会。但她提了一个有点不近人情的要求，除了我自己，她不允许诺曼底号上的任何人参与到这次进攻当中，而作为回报，她在夺回空间站后，将会全力支援与收割者的战争。为了战胜收割者，我们需要每一分力量，所以我恐怕只能接受这个条件，选择与艾丽娅并肩作战。

流程

一次纯粹的对话任务，前往神堡的42号码头（Dock 42），等剧情结束后驾驶诺曼底号来到艾丽娅军队集结的地方即可，集结点位于神堡所在的星系的左上方，千万别因为忙着去激活质量效应中继器而看漏了。

Omega: Aria T'Loak

剧情

奥列格升级了欧米茄的防空炮火，而艾丽娅高估了她的母舰对于炮火的承受能力，最后，我们不得不拼死一搏，用逃生舱闯进了欧米茄当中。我和艾丽娅都幸存了下来，更出人意料的是，她竟然愿意让我来担当指挥，因为她特意要带我来，就是看上了我的作战经验。我们闯入安保室关闭了欧米茄的防御炮火，没想到奥列格竟然留了一手，他通过摄像头偷听我和艾丽娅的对话，得知了她的D号码头有一个隐藏的堡垒。我们不得不加快赶往堡垒的速度，却发现通往堡垒的路竟然被力场封住了。绕过力场，我们还在一个货柜上发现了一个红色的印记，艾丽娅认得这个印记，那属于鹰爪军团（Talon），一个对抗艾丽娅在欧米茄统治的组织。不过似乎他们也并不赞成克鲁伯斯的统治，很快我们就发现了被他们所杀死的克鲁伯斯士兵。

但随着我们逐渐靠近堡垒，竟然遇到了意想不到的敌人，克鲁伯斯旗下出现了机器人士兵，它们还懂得启动科技护甲。幸好，它们算不上是非常强大的敌人，很快就被我们消灭一光。被力场封住了去路，艾丽娅带我走进了欧米茄中曲折的内部管道，没想到她竟然在这里遇到了一位熟人，前特锐人陆战队员奈蕊妮·坎多罗斯（Nyreen Kandros）。从艾丽娅和她交谈的方式看来，两人似乎曾经有过非常亲密的关系，不过我更在意奈蕊妮能不能为我们战胜克鲁伯斯提供多一分战斗力，而从之后的战斗看来，她的身手可是一点都不含糊。

战胜了围攻秘密堡垒的克鲁伯斯士兵，我们终于进入了堡垒，不过似乎艾丽娅对于奈蕊妮并不是特别信任，还嘱咐手下看紧她。一番休整后，我和艾丽娅决定寻找目前欧米茄中惟一还在抵抗的本地帮派，也就是鹰爪军团来作为我们的盟友，这也是目前惟一的选择。而艾丽娅对于奈蕊妮的担心似乎是对的，当我们要出发时，艾丽娅的手下却告诉我们，奈蕊妮已经失踪了。



为了和鹰爪军团的领袖会面，我和艾丽娅通过秘密通道赶往他们的总部，却在半路发现克鲁伯斯也在向该处发起进攻，只好连忙赶往该处。路上我们竟然发现鹰爪军团抛弃了他们用作贸易的毒品红砂，按照艾丽娅的说法，这可不符合鹰爪军团领袖以往的作风。很快，随着我们找到鹰爪军团领袖的所在之地，我们也找到了答案。克鲁伯斯的入侵让鹰爪军团变成了一盘散沙，而这时候，奈蕊妮及时地接过了这个帮派的领导权，她让整个帮派走上了特锐军队式的军事化路线，这才让整个帮派得以在克鲁伯斯占领欧米茄的时候存活下来，并且抵抗至今。就像艾丽娅不信任奈蕊妮一样，清楚这位前欧米茄统治者作风的奈蕊妮也并不信任艾丽娅，所以她才偷偷乔装成一位游民出现在我们面前，并且在探清楚情况后迅速离开。

尽管两人暂时无法达成一致，但起码奈蕊妮没有拒绝我们的帮

助，我们成功地来到了鹰爪军团的总部，而这里也躲藏着为数不少的欧米茄太空站市民，这也是奈蕊妮和艾丽娅的分歧点，前者更关心市民的安全，后者则鼓励他们为了欧米茄而战。一番令人赞叹的演讲后，艾丽娅还是调动起了民众的热情，但因为她的演讲能够被整个空间站收听，这也引来了克鲁伯斯的再一次进攻。

我和艾丽娅消灭了进犯停机坪的敌人，还击退了正门的敌人部队，奈蕊妮总算答应了和艾丽娅合作的要求，我和艾丽娅回到了秘密堡垒，开始筹划对奥列格所在之地，也是艾丽娅之前的老巢来世夜总会（After Life）发起进攻。不过要实现这一点，首先要关闭所有的力场，而奥列格非常聪明地把力场的能量源安排在了欧米茄已经被废弃的矿井当中。这个矿井几乎被完全封闭，但只有一条通道因为完全切断能源的原因而没有力场阻拦，而那里就是我们的突破口。

但在进入通道后，我们发现情况有点不对劲，这里有不少克鲁伯斯士兵的尸体，而且都被撕扯得不成样，这可不像是鹰爪军团会干的事情。我想起了奈蕊妮曾经提起过的怪物秃鹳，一种被克鲁伯斯所创造出的怪物，他们会把其他生物转化为自己的同类，看来这就是为什么这片区域被完全断开电源并封锁起来。但为了阻止克鲁伯斯继续奴役欧米茄，



我们不得不要和这些怪物正面交锋了。

果然，在启动了电梯后，我们遭到了秃鹳的袭击，幸好它们的战斗力并不如它们同化其他生物的能力般地强大，花了一番功夫后被我们悉数消灭。随着我们深入矿井，这里的情况变得越来越奇怪，克鲁伯斯启动了矿井的钻头，但欧米茄内部的零号元素已经几乎被开采一空，还有什么东西值得克鲁伯斯去挖掘？矿车上的蓝色矿石给了我灵感，它们散发出的光芒和秃鹳背后的泡囊所呈现的颜色几乎一模一样。这些矿石里面的蓝色物质，应该就是生产这种怪物的原材料。我想就连艾丽娅也想不到，自己的地盘上会藏着如此可怕的秘密，恐怕这也是克鲁伯斯占领欧米茄的真正目的。

库鲁伯斯堕落得比我想象中还深，但奥列格却的确是个聪明人，他在力场电源处设了一圈力场，将我们三个困在了里面，就连我不得不承认，他把我算计了。但艾丽娅并不服输，她竟然打算用自己的异能在力场上开出一个口来！更令人惊讶的是，在奈蕊妮的帮助下，她还真的做到了。我趁着她拉开口子的瞬间跳出了力场外，立刻火速赶往电源控制室。就算在计划快要被打断时，奥列格却仍然在使用着他的计谋，力场的电源同时在维持着一部分的生命管理系统，如果我立刻关闭电源，成千的欧米茄市民将会因为缺氧而死去。这是在逼迫我作道德选择，不过奈蕊妮给了我另一个选择，只要把生命管理系统跟另一个电源链接就可以安全地关闭力场电源，问题是，那需要时间。

最后，我还是成功关闭了电源，救出了艾丽娅和奈蕊妮，而且两人之间的关系似乎也有所回暖，不过艾丽娅之前的演讲也导致了众多市民在自发地攻击克鲁伯斯的哨站，而他们没有受过训练，为了不令他们伤亡惨重，奈蕊妮前往救援，我和艾丽娅则前往排水道，因为眼见胜利无望，奥列格竟然准备启动埋藏在欧米茄中的炸弹。

在艾丽娅的掩护下，我解除了炸弹，而奥列格的阴险行径也耗尽了我也艾丽娅的耐心，我们决定沿着通风管道直接杀往来世夜总会，狠狠教训一下奥列格。但在前往夜总会路上，我们发现解除力场虽然令欧米茄的民众得到了自由，却也把那些被困住的秃鹳释放到了空间站当中！在接下来的路上，我们还看到了被克鲁伯斯废弃的实验室，就是在这里，第一只秃鹳逃出了克鲁伯斯的控制，从此为祸整个空间站。

当我们终于和鹰爪军团汇合，准备进攻来世时，却发现奈蕊妮竟然已经先一步前往来世去侦查，而等我们赶到时，却只看到她把自己和一群秃鹳困在她的异能护盾中，然后，是一阵猛烈的爆炸。她牺牲了自己，救下了那些被克鲁伯斯和秃鹳前后夹攻的市民。艾丽娅怒不可歇，孤身杀进了来世，却正正中了奥列格的圈套，他用特殊的装置控制了艾丽娅，留下我对抗满夜总会的敌人。

这可真是我经历过最九死一生的战斗，幸好，我发现了控制艾丽娅的装置的弱点，最终救下了她，并且靠着她的帮助，扫清了夜总会中的敌人。终于，奥列格被我们将了一军，不得不投降，再一次把欧米茄的统治权，交到了艾丽娅手上。

流程

1 在进入剧情前玩家会有机会调整艾丽娅的武器并且选择的能力升级，建议提升异能闪爆（Flare）和异能鞭笞（Lash）即可，其他点数投入到异能头领（Biotic Boss）上提升艾丽娅的异能威力，这样一来她的异能攻击足以重创普通的克鲁伯斯士兵，大大减轻战斗的压力。

2 一开始的战斗都没什么难度，敌人是四种常见的克鲁伯斯士兵，除了工程师放下的炮台有点威胁，其他士兵战斗力不值一提，所以先重点消灭工程师。对于持盾的守护者，艾丽娅的异能鞭笞的可以直接卸掉他们的盾，之后对方就会变成毫无威胁的普通步兵了。

3 第一次和堡垒机兵对战时，记得要秒杀第一个碰到的机兵，不要让它过于靠近。之后在力场后登场的机兵有个特点，它们往往不会在离玩家距离很远时直接开启科技护甲，利用这个特点，玩家可以用远距离武器趁着他们没有启动护甲时快速将它们击杀。

4 在秘密堡垒前的战斗，首先消灭阿特拉斯机甲，之后是会主动寻求近战的机兵，然后才是一般的克鲁伯斯士兵。战斗途中玩家还必须找到被标出的克鲁伯斯工程师，解决对方以解除对炮台的干扰。之后的战斗可打可不打，冲到桥旁启动开关就可以进入剧情。

5 堡垒中有两个NPC是必须要和其对话的，一个是黑客（Hacker），她会提供支线任务“Omega: Assist the Hacker”。另一个是技工（Mechanic），他会提供支线任务“Omega: Assist the Mechanic”。接好任务后，如果需要调整武器，堡垒中还有工作台供玩家使用。

6 离开秘密堡垒后进入通道中，爬上一道长长的铁梯后会在顶部的控制台处遇到两个可调查点，其中一个是黑客需要玩家开启的终端，激活即可。然后回头看向爬上来的铁梯所在的方向，会看到两个可摧毁的桶，打烂后电梯恢复运作，调查另一个调查点，也就是电梯的开关，将电梯降到下层，然后沿楼梯爬下去，再乘着电梯往上，可以找到一个武器配件，这个配件藏得比其他配件要深一点，这里特意提一下。之后按下开关进入管道后，玩家会遇到一处需要激活电源的地方，激活了以后别忘了调查电源附近的终端，这个终端需要在有电源的情况下调查才会被激活。

7 在有一个克鲁伯斯工程师在检查





大门的房间处，走下楼梯后立刻右转，在窗户的最右边会有另一个黑客需要激活的终端。

8 调查一个位于短走廊的终端，解除克鲁伯斯对鹰爪军团的封锁后，消灭新出现的敌人，然后来到走廊另一端的房间，这里有最后一个黑客需要激活的终端。同时在这里玩家会碰到第一个需要救援的鹰爪军团成员，拯救对方可以拿到经验值，不救白不救，之后流程中玩家还会多次遇到这些需要救援的鹰爪军团成员，一一救下可以取得不少经验值。

9 电梯被停电处，射击开关处的锁扣，然后按开关就可以放下梯子。

10 在管道处会有幻影武者出现，优先消灭，如果艾丽娅的异能鞭笞升级了穿透护盾生效的能力，可以瞬间就废掉一个幻影武者。在管道右边的一处弹药箱旁边有一个武器配件，在激烈的战斗中也别忘了去拾取。

11 激活管道尽头的大门后立刻回身，在上层会有敌人出现，抓住敌人跳往下层的机会攻击可以快速消灭他们。等两台阿特拉斯机甲出现时，门也差不多要开了，在掩体后躲好，小心对方发射的导弹，等上层的桥关上后，消灭落到下层的敌人，大门就会打开。

12 进入鹰爪军团总部，看完剧情并能够行动后立刻左转，在一扇有两个卫兵看守的大门左方，一个货柜后方藏着技工所需要的凯赫利逆变器（Kehri Inverter），记得拿走。

13 停机坪处的战斗很简单，如果觉得那些充能塔帮克鲁伯斯士兵套上护盾很烦人，可以优先破坏掉。之后大门处的战斗不需要用上玩家的武器，立刻冲到战斗场景左方的炮塔上，控制炮塔消灭敌人即可，效率比玩家自己打高多了。

14 回到秘密堡垒，立刻和艾柯人行商对话，接下分支任务“Omega: Assist Harrot”，然后和技工对话完成分支任务。最后，在开始下一阶段的行动时，如果玩家有兴趣，可以先和奈蕊妮详细谈一谈，她会提到不少剧情背景讯息。

15 进入黑暗区域后直接寻找任务点即可，这里看起来很恐怖，但实际上在通电之前玩家不会受到任何攻击，所以大可放心。搜刮物品可以等通电后场景变明亮时再进行。

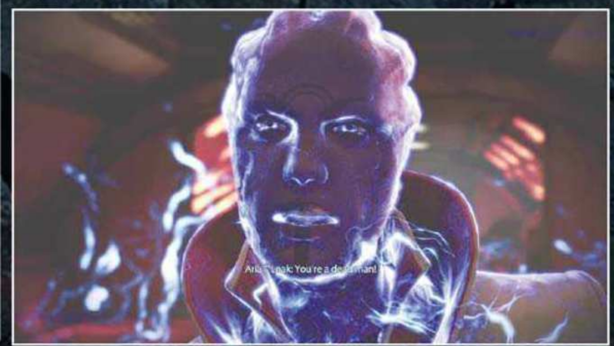
16 第一次和秃鹳对战时要小心不要被对方靠近，远远地攻击它们的弱点即可，如果能够绕到它们背后下手会更方便，之后在启动电梯前会遇到三只秃鹳围攻，记得快速各个击破，时间拖久了被它们包围战斗就不好打了。

17 进入矿井路上的战斗没难度，但在艾丽娅于陷阱中开出一条路，让玩家单独前往开关处时，这一路上的战斗略有点凶险，幸好敌人主要是堡垒机兵，对付起来不算特别难，记得保持距离，如果被靠近，它们的霰弹枪绝对会立刻击碎玩家的护盾。如果玩家和笔者一样是用渗透者，隐形后狂奔到目的地也是可行的。

18 在排水道区域，敌人会炸掉一道短桥来阻止玩家前进，进入附近的控制室降低水位后，先来到水道的另一边，然后沿着一道铁梯往下爬，接着朝着左方走，会发现一个调查点，调查后就可以找到艾丽娅的沙发，完成第三个支线任务。

19 来到安放炸弹的区域，玩家需要在敌人的围攻中解除四个炸弹，除了有时间限制外，解除炸弹时需要读进度条，此时玩家不能做任何动作，不然会中断过程。因为时间不算很紧，建议先消灭一部分敌人后再靠近炸弹解除。当然，渗透者可以在激活战术斗篷后再解除炸弹，这个动作不会破除隐形，这是一个比较大的优势。

20 在来世夜总会的最终战其实就是之前拆解炸弹的繁化版，玩家这次只有自己一个人，而且除了需要对付克鲁伯斯的士兵，还有更难缠的秃鹳。解除装置的步骤变了，虽然不需要读条的解除过程，但激活开关后还会出现一个必须击毁装置，击毁这个装置才算真正的解除，如此重复四次才能救出艾丽娅。不过虽然战斗很难，但是摧毁每一个装置时，艾丽娅都会释放一次异能冲击波，攻击在场的敌人，所以玩家倒也并非完全孤立无援，而且开关处都有护盾补充装置，只要按部就班地一个个解除装置即可。救下艾丽娅后，战斗就算是结束了，慢慢享受本DLC的结局和奖励吧。



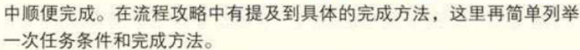
成就指引

本 DLC 的成就难度继承了系列传统，非常低，三个成就中有两个是剧情成就，完成 DLC 内容必定取得，而第三个成就则需要玩家完成流程中的三个支线任务，都是些只要花时间搜索关卡后再前进就绝对不会错过的任务，125 点成就可以在通关过程中轻松拿下，下面将会玩家们一一详解。

- **名称**：Talon
- **点数**：50点
- **条件**：发现鹰爪军团首领的真实身份。
- **获得方法**：剧情成就，流程中到达鹰爪军团的总部后就会获得。

- **名称**：Savior
- **点数**：25点
- **条件**：从克鲁伯斯手中解放欧米茄空间站。
- **获得方法**：剧情成就，在完成最后的战斗时就会获得。

- **名称**：Meticulous
- **点数**：50点
- **条件**：完成所有欧米茄空间站上的支线任务。
- **获得方法**：实际上需要完成的支线任务只有三个，而且都是可以在进行主线任务的流程中顺便完成。在流程攻略中有提及到具体的完成方法，这里再简单列举一次任务条件和完成方法。



任务1：第一次进入艾丽娅旗下军队占据的临时堡垒时，一位黑客会要求谢帕德帮忙激活位于堡垒与鹰爪军团之间的终端，共有四个，全部激活就可以完成任务。

任务2：同样是第一次进入艾丽娅旗下军队占据的临时堡垒时，一位技工会请求谢帕德帮忙寻找一个凯赫利逆变器（Kehri Inverter），该道具位于鹰爪军团的总部。取得后在第二次回到堡垒时交给技工即可完成。

任务3：第二次回到堡垒时，一位艾柯人会开设商店，同时请求谢帕德寻找艾丽娅曾经最喜欢的沙发。沙发可以在之后的任务中找到，调查沙发后就可以完成任务。

文 纱迦 美编 anubis

WINDOWS PHONE 游戏推荐



在上本专辑的“软组织”栏目中，我们曾经对同属 Xbox LIVE 家族的 Windows Phone（以下简称 WP）进行了简单介绍，结果从读者们的反馈来看是很受好评的。随着 WP 的占有率逐渐提高，目前越来越多的软饭选择了 WP。毕竟 WP 上打的成就与 X360 是共通的，而且很多应用程序都能够让你的游戏生活更加精彩，比起毫无共通之处的 iOS 和安卓来，肯定还是 WP 来得亲切。有鉴于此，本期将会为大家来一个 Windows Phone 游戏推荐。这回的推荐和上期那种简短介绍不太一样，是附有更详细介绍以及基本攻略的。不过毕竟这本专辑是《X360 专辑》，虽说 WP 算是兄弟，但占太多篇幅肯定也不太合适，所以本期就先点到为止，如果大家觉得这方面内容还可以接受，下辑可以继续。

给还没有购入 WP 的玩家一点忠告

随着近三个月时间的经过，如今的 WP 市场行情又有新的变化，这里就给玩家们一点忠告。

这三个月内最大的变化，当然是 WP8 手机的正式上市。由于刚上市不久，所以高端机型的价格都不低，想出手的朋友可要注意。不过如果你嫌 WP8 手机贵而想先入 WP7 手机的话，那么奉劝你大可不必这么想。因为目前已经出现了 WP8 手机限定的游戏，第一个就是大名鼎鼎的《愤怒的小鸟 星战版》。虽然目前这种游戏并不多，但可以预见的是未来肯定一大把。而 WP7 手机至今还未升级到 WP7.8，以常理推断即使升到 7.8 应该也不能玩。

另一个需要注意的是 Nokia 独占游戏。众所周知，WP8 的公布把 Nokia 狠狠地涮了一把，那时候 Nokia 刚刚推出几个高端 WP7 机型，就遭遇所有 WP7 手机均不可升级为 WP8 的重大打击，股票也因此一泻千里。不过微软肯定不会对难兄难弟就此不管，因此为 Nokia 准备了一系列优惠政策，这其中就包括 Nokia 独占游戏。这种游戏会率先在 Nokia 的机型上登场，玩家不仅无法在其他厂商的机型下载，甚至在 Xbox 官方网站上都无法看到。目前 Nokia 独占游戏数量已接近十款，虽然官方的说法是未来仍会对其他机型开放，但最早的一个《镜之边缘》至今未开放，其效率可想而知。

综上所述，如果你想在 WP 游戏上有所建树，你应该购买的机型是 Nokia 出品的 WP8 手机。如此一来就只剩 Lumia 系列了。



MUSH
小刺猬前进

语言：英文
厂商：Microsoft Studios
发行日期：2012 年 6 月 25 日

《小刺猬前进》是一款风格清新可爱的益智游戏，游戏看上去很像 PS3 和 PSP 上的《乐克乐克》，不过《小刺猬前进》有着更丰富的玩法和变化。游戏的节奏不快，画面和音乐都非常不错，是一款适合儿童和女性玩家的休闲作品，用来哄妹子应该很不错。

游戏玩法

本作的玩法比较简单，玩家要做的就是倾斜手机来让毛茸茸的可爱小刺猬 Mush 左右移动。在游戏中玩家会依次获得 4 种能力，利用能力可以让 Mush 变为不同的心情，从而出现不同的效果。

快乐：金色，用手指在屏幕上划一个下半圆（U 形）圆弧。快乐心情时的 Mush 会自动上升。

悲伤：青色，用手指在屏幕上划一个上半圆（n 形）圆弧。悲伤心情时的 Mush 会自动下降，在水中移动速度变快。

迷惑：紫色，将手机上下反转。迷惑心情时的 Mush 会颠倒重力行动，但在解除迷惑心情之前不能变为其他心情。

愤怒：红色，摇晃手机。愤怒心情时的 Mush 具有攻击性，可以破坏岩石或消灭敌人。

游戏一共有 12 个关卡，分别对应 4 种心情。每关还会出现若干个心情符号，这些心情符号都有不同的颜色，玩家需要变为对应的心情才能获得。



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

全成就指南

成就数量：200 点 /20 个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：4 小时
有无会错过的成就：无
有无秘技：无秘技
有无成就 BUG：无
特殊要求：无

如前所述，本作是一款难度较低的小清新游戏，那么完美的难度自然不高。游戏的全成就流程概括起来就是打过所有关卡，并收集齐全部心情符号。虽然每关需要收集的心情符号数量不少，但是由于地图不算大，加上又可以随时选关，当前收集状况也会清楚明白地标出来，所以说到底就是个时间问题。



In Pursuit of Happiness
5点
成就说明：第一次变换快乐心情



Only 9 Million To Go...
5点
成就说明：收集10个心情符号



Beginner's Luck
10点
成就说明：打过第一关



Evasive
5点
成就说明：打完成任意一关且收集到的心情符号少于10个
取得方法：由于本作收集过的心情符号不会再出现，所以你可以故意在某一关漏下几个下次再来，这样的话也是算数的。不过话说回来，所有关卡一次性收集齐全部心情符号的人应该不多，所以大家根本不用太在意这个成就。



Magpie
15点
成就说明：完成任意一关且收集齐全部心情符号



Emotion Ninja
10点
成就说明：5分钟内完成任意一关



Mood Maestro
5点
成就说明：累计切换心情150次



Happy Go Lucky
10点
成就说明：完成游戏的1～3关



Into the Doldrums
5点
成就说明：第一次变换悲伤心情



Electromaniac
5点
成就说明：被连电三次
取得方法：最早玩家会在第4关看到电线，只要不断往上撞就可以解除这个成就。



Smile When Down
10点
成就说明：打过一个悲伤关卡且收集完全部快乐心情符号



Pessimist
10点
成就说明：打过游戏的4～6关



Befuddled
10点
成就说明：第一次变换迷惑心情



Spinning Out
5点
成就说明：快速切换3次迷惑心情
取得方法：切换迷惑心情需要把手机上下颠倒，玩家可以快速旋转手机来获得这个成就。不过这个成就对时间的要求较高，大家可能要多转几次才成功，注意别把手机甩飞了哦！



This Way Up
10点
成就说明：完成游戏的7～9关



Seeing Red
10点
成就说明：第一次变换愤怒心情



Smashing Good Time
10点
成就说明：累计撞碎65块石头



Anger Management
10点
成就说明：完成游戏的10～12关



Home In Time For Tea
30点
成就说明：打过全部12关



Electromaniac
30点
成就说明：集齐所有关卡的所有心情符号



MONSTAFISH 怪物鱼

语言：英文
厂商：Ironsun Studios
发行日期：2012 年 5 月 21 日

《怪物鱼》是 WP 主力第三方 Ironsun Studios 的新作。游戏的最大特征是模式众多，不仅玩法各不相同，而且内容也比较丰富，这点要胜过一般的手机游戏。游戏玩法简单，节奏明快，加上游戏仅售 8 港币，性价比不错。由于本作模式众多，且都有对应的成就，因此将分模式进行介绍。

全成就指南

成就数量：200 点 /14 个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：6 小时
有无会错过的成就：无
有无秘技：无秘技
有无成就 BUG：无
特殊要求：无

MonstaFish!模式

这个算是游戏最主要的模式，玩家的任务就是要赶走有毒的鱼，始终保持水质的清洁。在屏幕左下方有个水质计量表，随着有毒鱼类的增多，指针会逐渐右偏，到达尽头后就算失败。玩家并不能直接攻击鱼，而是需要将一个个小泡泡来回拖动，将其合并为一个大泡泡，之后戳破泡泡就可以对附近的鱼造成伤害。虽然小泡泡也有攻击力，但无论是威力还是范围都远远比不上大泡泡。基本上玩家只要不断重复合并、戳破这个过程就可以玩下去了，注意戳破泡泡时要讲究位置，一次性攻击到更多的鱼类可以获得高评价。

除了攻击鱼类之外，有时画面上会出现道具，形状是被泡泡包围着的特殊鱼类，只要将其戳破就可以拿到了。另外还有各种毒垃圾，一旦接触会放出大量有毒物质，令指针加速偏转，要特别小心。



Rock the sea floor
10点
成就说明：造出一个HYPER泡泡
取得方法：泡泡的级别并不是看大小，而是看其一次能攻击到几条鱼。当然，为了扩大攻击范围，泡泡必然是越大越好。这个成就在第一关就可以解开。



Absolute Beginner
10点
成就说明：在MonstaFish!模式达到第5关



Goldfish Rescue
5点
成就说明：在MonstaFish!模式中获得一只金鱼道具
取得方法：泡在正常挑战MonstaFish!模式的时候有时会出现一个包在泡泡中的金鱼道具，戳破它就可以解开成就，而且金鱼道具能大幅减少水质污染。





Committed
15点
成就说明：在MonstaFish!模式达到第20关



Monsta Skills
15点
成就说明：在MonstaFish!模式的任意一关中完成3次MEGA泡泡
取得方法：MEGA泡泡的要求是同时攻击到4条鱼，你需要在同一关中完成3次，所以太早的关卡不太现实，至少要到十七八关以后才行。只要把泡泡攒得够大就行了，难度不高。

FISH HOOK模式

这个模式的玩法相对简单。玩家通过晃动手机机身来控制鱼钩的动作，目标是将画面下方指定数量的鱼类钓上来。如果在钓的途中碰到障碍物或其他鱼类，会让包在鱼外面的泡泡逐渐破裂直到失败。如果玩家耽误时间过长，或者不幸撞到有毒物质，一样会因为水质问题而GAME OVER，不过总的来说难度不高。



Control Freak
15点

成就说明：在不损失一条鱼的情况下完成Fish Hook模式的前十关

取得方法：该成就要求不损失一条鱼，如果只是泡泡外围受损是不要紧的，因此不难。



Captain Hook
15点

成就说明：在Fish Hook模式中达到第15关

Fish Hunt模式

在这个模式中，画面上会有两个狙击镜似的标志，你要做的事情就是当鱼游到狙击镜附近的时候果断点之，这样就能干掉这条鱼。如果让鱼跑掉，或者是不幸击中有毒物质会让水质变糟，直到最后失败。狙击镜会根据来犯之鱼的位置自动上下调整，而且玩家点击时出现的攻击判定和MonstaFish!模式中点击大泡泡差不多，如果只是以成就为目标的话并不算很难。



Survivor
15点

成就说明：在Fish Hunt模式中坚持两分钟



Point Break
20点

成就说明：在Fish Hunt模式中拿到8倍分数

取得方法：在此模式中经常会出现分数翻倍的道具，而且玩家同时干掉几条鱼的话分数也会翻倍，两种机会结合起来8倍就不是问题了。



Fish Tank模式

Fish Tank模式其实就是个电子鱼缸。玩家要做的事情只有三件，第一件是喂鱼，只要点击一下屏幕，就会扔出鱼虫，鱼吃掉之后心情会变好。第二件是清洁鱼缸。这个模式中的水质计可以自由调节，只要点住屏幕不放往左拖动就可以把指针往回拉。第三件是赶虫，虫会随机出现，只要点住它往外拖就可以将其赶走。总的来说只要稍加注意，这个模式是没有GAME OVER之虞的。



Happy Birthday
10点

成就说明：在Fish Tank模式中迎来第2条鱼



Pure Gold
10点

成就说明：在Fish Tank模式中迎来金鱼

成就说明：这是本作最花时间的成就。在Fish Tank模式中，随着时间的推移会出现新的鱼，由于这个模式无任何难度，所以只要有时间就能迎来最后的金鱼。不过比较坑爹的金鱼是第13条出现的鱼，玩家至少要花两个小时才有可能看到它……

Time Attack模式

终于到了本作最难同时也是最有趣的时间挑战模式！这个模式限时3分钟，玩家要在这段时间内努力保持水质清洁。各种鱼会源源不断地出现，你需要直接点击将其赶走。同时屏幕上还会出现有益道具和有毒物质。本作最难的成就要求在3分钟内不借助任何道具撑过去，还是需要一定功力的。



Sharpshooter
15点

成就说明：在Time Attack模式中不失误连续赶走50条鱼



Terminator
10点

成就说明：在Time Attack模式中撑过3分钟



Loner
15点

成就说明：在Time Attack模式中撑过3分钟且未使用任何道具

取得方法：如果使用道具的话，撑过3分钟并不难，但不用就颇有难度了。这里给几个TIPS：1.玩家的点击同样是范围攻击，可以一次性杀伤多条鱼；2.宁肯放过某条鱼，也不要点击有毒物质；3.最最实用的一条，一开始的鱼类越晚赶跑越好。因为鱼是一批批来的，在一批走完之前不会出现新的一批，因此如果玩家越晚赶跑，就可以减少鱼类在3分钟内的攻击批数。这个办法很显然应该在一开始就坚决贯彻，因为到了后期你根本反应不过来。



MINESWEEPER 扫雷

语言：英文
厂商：Microsoft Studios
发行日期：2011年7月12日

这个星球上装机量最高的游戏来了！游戏的经典程度无庸置疑，而WP版不是简单地移植，除了保留原汁原味的玩法，更加入了等级和技能的设定，令扫雷高手也有耳目一新的感觉。游戏完全免费不说，而且有50点成就，不要犹豫，赶紧下载！

基本内容

《扫雷》的历史可以追溯到1992年，由于它一直都是微软操作系统附带的小游戏，因此知名度非常高。游戏的玩法非常简单，点击格子会出现数字，数字表示在该格子周围的8个格子中的地雷数量。玩家需要自行判断地雷位置，然后做好标记，由此反复将全部雷探出即为胜利，如果不幸点中雷就算失败。《扫雷》历史渊源流长，想必读者之中也是高手无数，民间还有诸多攻略口诀，这里就不对具体解法多做解释了。

WP版《扫雷》收录了两个模式，分别是经典模式（CLASSIC）和快速模式（SPEED），两者的区别在于前者无时间限制而后者有。此外经典模式有4种难度，难度的区别在于版图大小，EASY为7×7，BEGINNER为9×9，INTERMEDIATE为12×12，ADVANCE为16×16。不用说，自然是版图越大越难。快速模式和经典模式类似，不过只有3个难度，没有EASY难度。



等级和技能

WP版《扫雷》的最大特征就是引入了等级和技能的设定。当玩家完成一场比赛后，根据难度和模式的不同可以拿到不同数量的经验值，而经验值累计到一定程度就可以升级，升级之后即可学会不同的技能，此外升级也可以增加技能槽的数量。

发动技能需要消耗金钱（TOKEN），不过金钱的取得方法比较特殊，除了升级时可以获得一定数量以外，只能靠时间的经过来获得。下面为大家介绍一下全技能的效果。

名称	消耗	效果
Verify	10	确认目前已标记的地雷是否正确
Auto Flag	15	自动标记一个还未被标记的地雷
Shield	20	当玩家点中地雷时自动发动，保护玩家不受伤害
XP Bonus	0	获得的经验值增加1/4
EMP	20	自动标记一定范围内的所有地雷
Slow Time	25	游戏时间的流逝变慢一半
Detect	40	自动探出指定方格周围的全部地雷
Lucky	30	自动探出整个版图中数字大于等于4的方格

全成就指南

成就数量：50点/10个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：4～6小时
有无会错过的成就：无
有无秘技：有秘技
有无成就BUG：无
特殊要求：无

应该说本作全成就还是有一定难度的，因为它要求玩家打过全模式全难度的版图，Speed模式的ADVANCE难度无疑是最大的难关，但办法也不是没有，那就是使用时间秘技。

时间秘技顾名思义就是通过调手机时间的方法来获得无限多的金钱，从而实现EMP连发。比如玩家开始一局游戏后，使用EMP，然后按HOME键退出游戏，进入日期

设定将时间往后拨数个小时，这样下次进入游戏时比赛会继续，但金钱增加了，如此一来即可实现EMP连发的效果，难度骤降为无。

如果你调了时间，那么有可能出现获得的成就无法上传到官方服务器的情况。因此这个秘技只建议玩家在最后使用（本来EMP也需要玩家达到一定等级后才能使用），而且在笃定自己能过关之前还要记得将时间调回来，这样就能避免出现在未来解除成就的情况。

如果你一不小心在未来解了成就，那么你需要将时间调回来，之后任意完成一场比赛，就可以补救。如果这一招也无效，那就只能删除游戏重新再来挑战了。



Happens to Everybody
5点
成就说明：第一次踩雷



I don't need those
5点
成就说明：当玩家等级达到PLAYER后，在不使用任何技能的情况下完成一场比赛



Click click BOOM!
5点
成就说明：一场比赛的第2次点击就不幸踩雷



Use what now?
5点
成就说明：在一场9×9或更大版图的比赛中，不作任何标记就完成比赛



Piece of cake!
5点
成就说明：只用5次或5次以下挖掘就完成一场比赛



Training wheels
5点
成就说明：完成一场12×12或更大版图的比赛



High Five!
5点
成就说明：完成一场Speed模式的比赛且剩余时间大于10秒



Serious Business
5点
成就说明：出现一个写着6或比6更大的数字的方块
取得方法：运气成就，多打打大版图的比赛比较容易发现。



The world is safe... for now
5点
成就说明：在所有模式所有难度的比赛中都赢过一次
取得方法：本作最难的成就，不过使用了时间秘技之后就不是问题。记得一定要把时间调回来，不然就会杯具。



Ultimate
5点
成就说明：玩家等级达到Ultimate
取得方法：升到Ultimate你需要25000点经验值。难度没有，就是耗时间，玩家可以根据自己的情况来决定反复挑战哪个模式和难度。在难度相同的情况下，Speed模式的经验要远高于Classic模式，有信心的人就直接上吧！









XBOX LIVE
TOY SOLDIERS: BOOT CAMP
玩具兵团 新兵训练营
语言：中英文
厂商：Microsoft Studios
发行日期：2012年2月12日

《玩具兵团》是X360上大受好评的塔防游戏，游戏中出现的兵器都是历史上真实存在的，只不过以玩具的形式表现出来。除了简单的过关，游戏中还有不少隐藏要素。不过WP版《玩具兵团》比较坑爹，它事实上就是三个迷你游戏的合集，虽然也不错玩，但耐玩度比较差，不过全成就相当简单。

全成就指南

成就数量：200点/10个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：2小时以内
有无会错过的成就：无
有无秘技：无秘技
有无成就BUG：无
特殊要求：无

本作玩法简单，成就也不难，下面我们将按游戏中的三个模式来进行介绍。只要掌握方法，全成就很快就能达成。玩家可以在游戏暂停，然后进入OPTIONS中更改操作方式，画面中有更改操作方式后的直观显示，相信大家一看便知。顺带提一句，笔者的惯用操作方式是Inverted和Swipe，下文中凡是提到操作的部分均以此为准。

Cardboard Theater

这个迷你游戏的玩法很简单，手指控制炮口方向，点击画面中的狙击镜标志即为开火。点击狙击镜标志不放会进入主视角模式，玩家可具体操作一枚炮弹的飞行轨迹，而把狙击镜标志往上推可加快炮弹的飞行速度。玩家需要准确命中出现物体上的靶子，根据物体和精确度的不同可以拿到不同的分数，限制时间结束后根据分数来评价玩家的成绩。这个模式有两个相关成就。



Thrill Seeker
15点
成就说明：在Cardboard Theater中以最高速度击中一个目标
取得方法：先将狙击镜调到最高，然后点住狙击镜进入第一人称模式，这样就可以用最高速度来控制炮弹，在这种情况下如果能准确命中一个目标，那么十有八九就能解除这个成就。注意由于目标位置不同会导致炮弹飞行距离不等，尽量“让子弹飞”就能多增加一些速度。



Firestarter
30点
成就说明：在Cardboard Theater中击中一个壁炉
取得方法：这是一个颇让人费解的成就。老实说玩家在游戏中根本看不到这东西，具体方法为：开始之后将炮口转向180度，你会看到背后有个锁孔。控制炮弹飞进去之后立刻90度右转，然后控制炮弹低速贴桌面飞行，当前方出现深沟钟立刻潜下并再次90度右转，一切顺利的话你就莫名其妙地命中壁炉了。

Flyswatter

这个任务便是传说中的高射炮打蚊子（笑）。用手指点住屏幕可控制炮口移动方向，点击左边的狙击镜标志为开火。连续消灭飞虫就可以拿到高分，而发光的萤火虫类似炸弹，击破之后会出现爆炸效果。限制时间结束后根据分数来评价玩家的成绩。这个模式有两个相关成就。





DDT
30点
成就说明：在Flyswatter中获得15倍分数倍率标
取得方法：非常简单，多利用萤火虫就可以了。



Drop and Give Me 20
20点
成就说明：在Flyswatter中打落一个杀虫灯标
取得方法：又是一个令人迷惑的成就。在地图上有两个杀虫灯，分别位于初始角度的左右，其中右边那个因为距离关系显得异常巨大，左边那个被吊在空中，这个杀虫灯也就是成就所要求的那个。只要全力对准狂射就可以了，当它掉落后就会跳出成就。

Thread the Needle

这个迷你游戏是控制炮弹穿墙洞，用手指点住屏幕可控制炮弹移动方向，点住左边的狙击镜标志可以上下调节炮弹飞行速度。炮弹会越飞越快，如果撞到墙上就算游戏失败。而墙洞中会有星星标志，撞上之后会有分数奖励。这个迷你游戏算是三个里面最难的一个。这个模式的两个相关成就需要练习一下。



Rocket Star
20点
成就说明：一次飞行中穿越4个星星标志





In The Zone
30点
成就说明：一次飞行中连穿20个洞
取得方法：这个应该是全游戏最难的一个成就，不过练习之后也不难。个人推荐尽量保持在画面中央飞行，因为前半程中画面中央始终有洞，玩家只需稍加调整即可成功穿越，到最后五六个洞时就要靠反应了，移动必须提前。全程都建议保持最低速度飞行，当然到后来你就算不想快也得快。



其他成就补完



Persistence
15点
成就说明：连续5次玩同一个游戏



Tour of Duty
10点
成就说明：玩过全部三个游戏



Roll Call
10点
成就说明：观看制作人名单
取得方法：在主菜单画面下选择Help & Options中的Credits，然后一直看到跳出成就即可。





Perseverance
20点
成就说明：3个迷你游戏均达到2级挑战
取得方法：每个迷你游戏都有一个挑战目标，累计达成之后即可升级。Cardboard Theater的2级条件为累计命中36个目标，Flyswatter Shoot的2级条件为累计命中36只萤火虫，Thread the Needle的2级条件为累计穿越10个星星标志。这些条件真是简单得跟白送似的。







BREEZE 微风

语言：英文
厂商：Microsoft Studios
发行日期：2011 年 11 月 11 日

本作原本是一款独立开发游戏，后被微软改编后以免费游戏的形式发售。游戏的玩法非常简单，画面清新，音乐动听，本身免费不说，还提供了 50 点成就，绝对是 WP 游戏中最值得推荐的作品之一。向各位全力推荐！

游戏玩法

游戏中玩家要扮演的是一阵微风，游戏的目的是帮助小花来到目的地，玩家通过用手指点击小花周围来吹起微风，从而推动小花不断前进。当玩家点击在小花左上方时，小花会向右下方移动；点击在小花右上方时，小花会向左下方移动，以此类推。当小花接触到任何物体时都会立刻破裂，这样就算损失了一条生命，当生命全部耗完时本关就挑战失败。

游戏虽然操作非常简单，但技巧还是有不少的。首先，小花的运动是有惯性的，因此如果在关键时刻想让小花来个急刹车，那就需要借助空气刹车（Air-Brake），方法是点击屏幕上那个大大的 STOP 字样。不过呢，即使完全不动，小花也会因为惯性而缓慢下降，因此玩家是不会有太多空闲时间的。然后，玩家所点击的位置如果离小花越近，那么微风的力度就会越强，反之亦然。在部分要求高速通过的关卡中，这个技巧可以说是一定要掌握的。

最后，在很多关卡中玩家需要让小花收集齐所有的太阳球才能过关，在后期的关卡中还有机关存在，你必须让小花接触机关才能开启新的道路。



游戏内容

本作一共提供了两个模式供选择，上面所说的操作方法其实是两种模式之一的 Touch mode，还有一种模式是 Tilt mode，在这个模式中你需要靠倾斜手机机身来控制小花的移动。两个模式比较起来，明显是 Touch mode 的难度要低一些。

每个模式又有两种难度的区别，分别是 Normal 和 Hardcore。Hardcore 模式的难度非常高，不仅每关只有一条命，而且不能使用空气刹车，就连限制时间也要少得多，可以说是一个完全高手向的难度。

本作一共有 60 关，打过的关卡可以任意选择，不过两个模式的进度并不共通。举个简单的例子，当玩家以 Touch mode 的 Normal 通关之后，还可以选择 Hardcore 难度的 60 关。但 Tilt mode 的两个难度依然还得从第一关开始。

全成就指南

成就数量：50 点 /10 个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：2 ~ 4 小时
有无会错过的成就：无
有无秘技：无秘技
有无成就 BUG：无
特殊要求：无

本作全成就的难度不高，基本上就是通关外加极少数特殊条件。由于成就对难度和模式没有要求，因此建议玩家在 Touch mode 的 Normal 难度下完成。由于打过的关卡可以随时重选，所以也不用担心会漏掉什么。

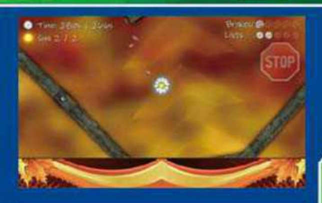




Spark of sunlight
5点
成就说明：取得第一个太阳花



Apprentice
5点
成就说明：达到第5关（模式、难度不限）





Do flowers really explode?
5点
成就说明：累计损失20次生命



High speed flower
5点
成就说明：让小花达到最高速度
取得方法：推荐在第27关取得。本关由于重力关系，小花本身的速度就很快，玩家只要将手指摆在小花上方并尽量靠近小花即可。但由于途中有障碍物，所以还是需要转转向的，多试几次肯定能成功。



Ray of sunlight
5点
成就说明：累计取得100个太阳花



Artisan
5点
成就说明：达到第35关（模式、难度不限）



There is no cow level!
5点
成就说明：进入隐藏关
取得方法：这是本作惟一的隐藏要素。首先选择第43关，开始之后先开上面的机关来到上层，之后在右墙上撞死。然后往下，再往左可以开一个机关，注意左边这段路上方有看不见的墙，因此位置不能太高。完成以上步骤之后正常过关，但注意不要收集齐所有的太阳花，这样在最后你会看到终点是红色的。没关系，你现在可以直接穿过终点继续上升，在最上层右边你会看到一面特殊的墙，撞过去就可以进入隐藏关喽！



Master
5点
成就说明：完成游戏的全部关卡（模式、难度不限）



I pressed the Red Button!
5点
成就说明：第一次使用空气刹车



Adept
5点
成就说明：达到第20关（模式、难度不限）

软组织

主持人：纱迦

先回顾一下上辑的游戏计划。《铁拳 TT2》已全成就、《边境之地 2》本篇已全成就、《生化危机 6》已全成就、《刺客信条 Ⅲ》没玩、《光环 4》差单人传奇、《COD 黑暗行动 Ⅱ》已全成就。看来即使是身为游戏杂志的编辑，这游戏时间也并不能随心所欲地支配啊！这回的《边境之地 2》、《光环 4》、《COD 黑暗行动 Ⅱ》的素质都令人满意，能在这么短的时间内玩到如此多的好游戏，实在是太幸福了。至于各种 DLC 坑，只能在接下来的寒假里慢慢填了……

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

软件 SOFTWARE

Email 涂江：我想问一下几个 PC 游戏的成就是否和 X360 版分开：《GTA4》、《生化危机 5》、"《COD 现代战争》系列"、《荒野大救赎》。

《GTA4》和《生化危机 5》的成就是分开的，"《COD》系列"每作都不分开，至于《荒野大救赎》还没有推出过 PC 版。

Email liuming：我最近一狠心，决定购入《光环 4》限定版，为的是里面送的各种码。不过听朋友说港版游戏的码不能用在美服，我就郁闷了，因为我是美服金会员。我想问一下是否真是这样，如果答案为是的话，我可否注册一个新的港服账户，然后把码输进去，那么我是否能用美服账户来玩这些内容呢？

放心好了，码是共通的。本人是日服账户，输台版限定版的码，一样可用。

Email Satellizer：在下决定今年春节去韩国过，感受一下别样风情。听说韩国游戏如今便宜到极点，很想到时候买几张回来玩玩。不过我是港版机，请问能正常运行韩版游戏吗？另外，如何判断韩版游戏中是否包含其他语言呢？我可不想看天书啊……

港版机可正常运行韩版游戏，但需要注意的是如今韩国加强了网络监控，所有韩服账户连接 Xbox LIVE 时必须输入身份证等一系列识别手段，因此如果你买的游戏需要用到 DLC 的话就会十分麻烦（如联机码）。至于如何判断韩版游戏有其他语言，这个我也无能为力，也许游戏包装上会写明吧，不过前提是你能看懂……

Email Jackal：我想问一下，为何《上古卷轴 V》会推出 PS3 中文版，而 X360 没有份呢？

厂商自然有厂商的考虑，如果硬要分析的话，我想不外乎两个原因。一是 PC 上的官方中文版早已推出，二是 PS3 的《上古卷轴 V》没有 DLC，其中第二个原因应该是最重要的。从玩家的反应来看，对于中文版游戏 DLC 出得慢这点是比较反感的，《上古卷轴 V》的 DLC 文字量巨大，而且数量不少，官方如果要一一汉化的话会花费不少精力。但如果完全不管 DLC，势必会遭到玩家的投诉。当然以上只是个人猜测，真相也许只是索尼塞钱也说不定。（笑）

硬件 HARDWARE

Email 闻鸡起舞：我最近买了套房子，有空间玩 Kinect 了，于是准备入一台。但我朋友劝我说微软马上就将推出 Kinect 二代了，说是会更精确，对距离的要求也更小。我想问一下是不是有这么回事？

目前确实有更精确、对距离要求更小的 Kinect，但仅适用于 Windows。而且由于仅供商业用途，价格也相当高昂。Kinect 二代肯定是有的，但应该是随下一代 Xbox 一起推出，本世代就算有改进型号，应该也得到 2013 年末才可能了，所以你现在可以放心购买！

Email 装熟魔人：作为一个不大不小的成就犯，最近想买一部苏菲（编者注：即 Surface，微软于今年推出的平板电脑）来打成就。还有一个计划是买一部 Nokia 920 来打 WP 游戏。不过目前我对苏菲和手机上的游戏不是很熟，想问一下在只考虑成就而不考虑其他方面的情况下我应该选择哪个，谢谢啦！

首先需要明确的是，苏菲玩的游戏是 Windows 8 游戏，而 Nokia 920 玩的游戏是 Windows Phone 游戏。两者的性质其实差不多，都有不少免费游戏但成就一般为 50 点，大部分游戏的成就则是 200 点。如果从成就角度来说的话，那就是比较 W8 和 WP 的差异了，肯定是 WP 要胜过一筹。首先 WP 已经推出多年，上面的游戏数量远胜今年才推出的 W8；其次则是因为 WP 游戏价格低廉，绝大部分的价格都在 1~3 美元之间，而 W8 游戏的价格普遍偏高。不知以上分析是否让你满意呢？

Email LEO：请问一下如今玩 D 版上 LIVE 是否会被 BAN 机？

这个问题问得可真够直接的。（笑）先说个事情吧，今年秋天，微软在部分亚洲地区举行了名为 XFRIEND 的成就比赛，在规定时间内在规定游戏中拿到最多成就的人，就可以获得不菲的奖励。从整个比赛过程中来看，有两个现象值得注意：一是有原本排名靠前的 D 版玩家被取消了比赛资格，这说明微软是完全有能力检测你是否玩 D 版的；二是官网会列出玩家全成就的时间，精确到秒，这说明成就的时间戳其实和 PS3 的奖杯一样，也可以精确到秒的，只不过在自己机器上不会显示出来。相信现在你已经明白了吧？微软早已掌握了用 D 版上 LIVE 的人的资料，接下来就是怎么处罚以及何时处罚的事儿。具体怎么着，你可以自行斟酌。

光盘说明

●关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的游戏升级文件 .rar 压缩包，无解压密码。

★从本辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，亦会在文件夹名称中注明，其中 NTSC U 代表美版，NTSC J 代表日版，PAL 代表欧版及澳版，Region Free 代表全区。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。



■孤岛惊魂3


本手册随盘附赠不能单独
Xbox 360专辑光盘定价：35元